CAAD 57

REVISTA PARA AVENTUREROS

OCTUBRE 2022

INFORME

CÓMO SE HIZO... KHURDIAN

CÓMO SE HIZO...

La Aventura casi Original



INFORME

AVENTURAS Y BASES DE DATOS



ANÁLISIS

LA SORPRESA



ENTREVISTA

AARON A. REED



SOLUCIÓN

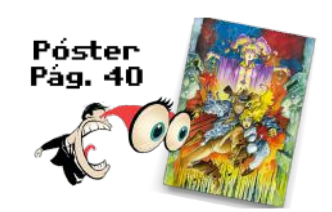
NIGHTMARE FRAMES

Y ADEMÁS: NOTICIAS, PASATIEMPOS...

CAAD 57

REVISTA PARA AVENTUREROS

SUMARIO













EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

Me alegra saludarte una vez más en este último **CAAD** del año 2022. Esperemos que el 2023 mejore en todos los aspectos, lo cual, sinceramente, no creo que sea demasiado complicado.

Haciendo un somero repaso a los contenidos que vas a encontrar, contamos con un muy interesante informe realizado por Hugo Labrande, quien ya nos ofreció otro sobre aventuras en francés en el **CAAD 53**, y al cual puede complementar. Trata sobre el primer *parser* hecho público, obra de Scott Adams y publicado como listado en una revista informática, y su versión británica de Ken Reed. El artículo de Hugo se publicó originalmente en el número 37 de la revista francesa *Pix'n Love*, pero solicité a su dirección la correspondiente autorización para ser traducido (hice lo que pude) y publicado en el **CAAD**, algo a lo que accedieron sin problemas. ¡Gracias, Marc!



A nuestros colaboradores internacionales se añade ahora Mark Slutsky, quien realizó una interesante entrevista a Aaron A. Reed en su boletín informativo *Something Good*, donde habla del propio boletín de Aaron —donde analizó por orden cronológico una representativa aventura por semana durante un año— y su conversión a libro impreso, cuya campaña en Kickstarter ha roto moldes y clichés. Agradezco a J.A. Rubio su labor traductora.

¿Recuerdas **Khurdian**? Aventura de texto de 1993, para PC y con 256 colores. Jorge Casares, su autor, nos detalla cómo fue su proceso de creación, pero el plato fuerte de este ejemplar del **CAAD** es otro artículo que nos detalla cómo se hizo una aventura destinada a hacer mucho

más accesible el género de las aventuras de texto: **La Aventura casi Original** de *tranqui69*. Efectivamente, este título intenta y consigue eliminar las quejas más habituales del jugador aventuro-rijoso, como la falta de respuestas, de sinónimos, de personajes (¡me encantan los cameos!), de facilidad de manejo, de gráficos, de sonido... en fin, un auténtico revulsivo y puesta al día, manteniendo sus raíces, del más clásico de los géneros.

Por cierto, en la página de créditos verás una ilustración de la diosa de la Aventura realizada por *Na Than Assh Antti*, quien plasmó de un modo genial el modo en que yo la veía, a saber: similar a la Atenea Partenos, ojos cerrados, expresión de serenidad o neutra y ocho brazos como Kali pero sin ser azul, sosteniendo un sombrero Fedora, un rollo de cuerda, una lámpara de aceite, un mapa, una brújula, una llave y una daga, con la octava mano vacía y abierta. Le gustó tanto a Ricardo Oyón que la está empleando como carátula del programa aventuro-divulgativo Conversacionales.

¿Recuperamos el póster central? ¡Recuperamos el póster central! Otra característica viejuna que no por ello deja de tener su atractivo. Verdad es que al no tratarse de una publicación grapada no queda igual que en los antiguos números —en su versión impresa, se entiende— pero la intención es lo que cuenta.

Juanjo Muñoz



P.S. Y no, no hay mención al nuevo **Monkey** ni a Ron Gilbert en este **CAAD**. Aparte de esta, claro...



P.P.S. Impresionante el retrato que me ha hecho Paloma, @pochoclademaiz en Twitter...

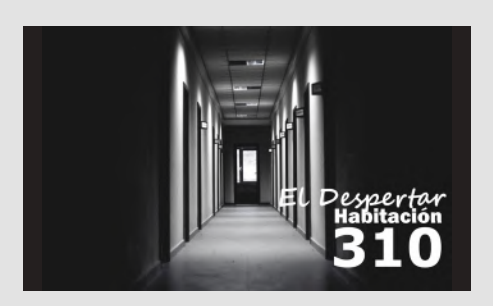
NOTICIAS

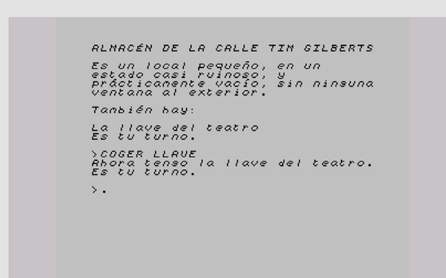
HISTORIA JAPONESA DE FANTASMAS

Me ha hablado *IADVD*, uno de los componentes de Furillo Productions, de un trabajo japonés que hizo tres años ha. Funciona en LINE, el Whatsapp *japonoide*, y él mismo nos cuenta sobre ello: «Hace tres años desarrollé un canal de sala de terror que funciona en LINE. El ID del canal es @602ovoiu. Cuando te hagas amigo y abras una sala de chat, aparecerá un menú en la parte inferior de la pantalla. Puedes registrarte, y el juego comienza con el botón derecho. Fue principalmente una prueba para ver qué podía hacer con LINE». Gore y *yūrei*... ¿qué más se puede pedir? Por cierto, un *youtubero* japonés se lo ha jugado para nosotros:

https://www.youtube.com/watch?v=V09Y6uAFIUQ







HABITACIÓN 310: EL DESPERTAR

DaRe continúa con su labor creadora, y su última obra por el momento responde al título del encabezado: **Habitación 310: El despertar**. Se trata de una aventura para Spectrum sin gráficos que exprime al máximo el **PAW**, casi agotando la memoria disponible. El juego es la primera entrega de una serie, y podéis descargarlo, junto a su solución, desde su ficha en la web del **CAAD**:

https://www.caad.es/fichas/habitacion-310-el-despertar.html

QUÉ VER EN... YouTube

En el anterior **CAAD** vimos una selección de enlaces a recursos aventureros para ver y oír en Internet. Vamos a ampliarlo con un par más, que han tenido la amabilidad de colaborar y promocionar el **CAAD** y merecen la mención y mucho más:

EL SPECTRUMERO







Javi Ortiz es, al parecer del director de esta publicación, uno de los más destacados personajes en la promoción del mundillo retro. Uno de los creadores de *El Mundo del Spectrum*, una web de referencia, coautor de libros también, es además el responsable único de su canal de Youtube, muy propiamente llamado *El Spectrumero*, donde tienen cabida todos los lanzamientos para ese ya clásico ordenador, y donde se entrevista a autores y personajes destacados. De hecho, me ha entrevistado, hemos hecho extensos directos y se han repasado ejemplares del **CAAD** tras su lanzamiento, por lo que una visita a su canal y un reposado repaso a su extenso contenido saciará al más aventurero de los lectores del **CAAD**. ¡Gracias por el apoyo, Javi!

https://www.youtube.com/c/ElSpectrumeroJaviOrtiz



AMIGAWAVE

Otro *pogama* que no se puede dejar pasar es *AmigaWave*, dirigido magistralmente por *Kikems*, y centrado muy especialmente, aunque no de modo exclusivo, en esa maravillosa máquina que fue y es el Amiga de Commodore. Participé en algunos programas donde me entrevistaron y conté batallitas del **CAAD**, Aventuras AD y otras cosas. Por cierto, el primer comprador del libro AD, Carlos Estrayk, es un colaborador recurrente.

https://www.youtube.com/c/AmigaWaveTV

LANZADO INFORM 10

Ya comentamos en el anterior **CAAD** que **Inform**, cuya primera versión fue creada por Graham Nelson hace casi 30 años, pasaba a ser *open-source*, y aquí tenemos su recién estrenada versión 10 bajo esa forma de distribución, que irá añadiendo decimales a medida que se le vayan puliendo o añadiendo detalles.

https://github.com/ganelson/inform/releases/

POCO, EL MUCHO EN DAAD

Sepamos de otro de los proyectos de *Uto* con sus propias palabras: «Tengo varias cosas a medio hacer, alguna de las cuales me gustaría completar. Muy especialmente está el intérprete **DAAD** en Javascript, que está muy avanzado, y el sistema de hacer aventuras de elegir opciones para **DAAD**, que en realidad sería una especie de "compilador" de un lenguaje tipo el del **MuCho**, que genere una salida que pueda compilar **DAAD Ready**. He avanzado un poco en lo segundo, primero definiendo una especie de lenguaje para esas aventuras, ya que el de **MuCho** me resulta muy críptico y cada vez que lo leo se me olvida lo que significan los $Q, $A, etc. y segundo, poniéndole un nombre al asunto. Como esto de elegir opciones en el fondo es una capa, un *overlay* que funciona sobre **DAAD** en vez de en lugar de **DAAD**, he decidido llamarle... tachán..... ¡**POCO**! Y es que creo que desde **Superglús** no le pongo un nombre 100% chorra a nada, y ya tocaba». **POCO** serían las siglas de *Player Option Choice Overlay*, y de momento solo hay una definición formal, pero si se termina, no generará juegos **DAAD**, sino un fichero fuente que, compilado con **DAAD**, creará el juego. Recordemos que el *vaporware made in Uto* suele acabar en algo sólido. Por cierto, el **MuCho** de Jari Komppa está aquí:

```
ROOM redroom
{
   "You are in a red room, there is a little passage that goes to the green room, and
   stairs go down to black room.", "IMAGE"

   {EVENT NOTZERO fOpenDrawer MESSAGE "The drawer is open"}

   {OPTION Go to green room: GOTO redroom}
   {OPTION Go to down black room: GOTO blackroom}
   {OPTION Open drawer: <condactos> }

}
```

http://sol.gfxile.net/mucho/mucho.html

NGPAWS, AHORA EN LINUX

Y otra cosilla más de *Uto*, el polímata. Ante una petición que se le hizo en el grupo de Telegram *RetroAventuras*, raudo preparó una compilación para Linux (x64) empleando WSL, así que ahora los linuxeros también pueden disfrutar de la versión 2.0 del *parser*. Disponible en español e inglés, por cierto. ¡Confiemos en que creen muchas cosas con él!

https://ngpaws.com/ngpaws/#Downloads



PARSERCOMP 2022

La *ParserComp* es una competición anual dedicada a aventuras de texto realizadas empleando un analizador sintáctico o *parser* y en idioma inglés. También se admite la selección de palabras, pero el modo de manejo debe ser el teclado o la voz.

https://itch.io/jam/parsercomp-2022

El período de presentación de títulos fue del 1 de mayo al 30 de junio, y la votación se extendió todo el mes de julio hasta el 2 de agosto. De las 19 aventuras presentadas, incluyendo la versión en inglés de **La Musa**, de Xavi Carrascosa, la ganadora ha sido **The Impossible Stairs**, de Brian Rushton, más conocido como *Mathbrush* y de quien ya hemos tenido algún análisis aventurero publicado en el **CAAD**.

https://mathbrush.itch.io/impossible-stairs

NARRAT, OPCIONES Y ROL

Narrat es un sistema de autoría que te permite crear juegos controlados por opciones con elementos de rol, como estadísticas y habilidades. Admite árboles de decisión y condiciones, para evitar historias excesivamente lineales. Su versión 2.8.0 está disponible en su web y ya han llevado adelante hasta una *jam*, con cuatro participantes. Por cierto, en uno de los juegos interpretamos a una de esas criaturas del caos también conocidas como gatos.

https://get-narrat.com/



LOS 40 AÑOS DE GILSOFT

Tim Gilberts nos hace en su canal de Youtube un recorrido histórico-nostálgico debido al 40 aniversario de la publicación del primer anuncio de Gilsoft, su compañía, a la que tenemos que agradecer las herramientas de creación aventurera que publicó, como **The Quill** y el **PAW**, pero ojo, que también publicaron juegos. Quizá tengamos en un próximo **CAAD** la historia de Gilsoft resumida en un informe, pero de momento, veamos a Tim contarnos cositas aquí:



https://www.youtube.com/watch?v=Q1hbNVCAAtw

L'ILE AU TRÉSOR



No todas las aventuras son en español o inglés, tal como vimos en anteriores **CAAD**, y ni tan siquiera las de nueva aparición. En este caso tenemos a **L'ile au trésor**, un viejo proyecto cuyos orígenes se remontan a 1993, cuando tres amigos del instituto decidieron crear una aventura. El proyecto ha visto finalmente la luz algo después, en 2020, pero como suele decirse, más vale tarde que nunca. **L'ile au trésor** es un juego exclusivamente para Amstrad CPC 6128, pues requiere de la memoria de ese modelo y su vetusta disquetera de 3 pulgadas, aunque con un dispositivo como la Gotek esto último se puede obviar. Los gráficos son obra de Bruno Louche y Benjamin Gilles, mientras que el programador ha sido Eric Boulat. La aventura se controla mediante la selección de una serie de acciones mostradas en pantalla, muy al estilo de **La Aventura Espacial**. En este blog podéis acceder a la historia completa del desarrollo del juego... eso sí, en perfecto francés.



http://cpc4ever.canalblog.com

NUEVA / VIEJA AVENTURA EN FRANCES E INGLÉS

Les Masques du Carnaval o **The Carnival Masks** es una creación para Amstrad CPC del autor francés Stéphane Flauder, con versiones en francés e inglés. Tal y como él mismo confiesa, inició la aventura en 1995, pero se olvidó de ella hasta que en 2019 rescató de un disco el trabajo realizado, y decidió terminarla. Es un juego breve, realizado en BASIC y bastante caótico. Qué menos que probarlo, ¿no?



La podéis descargar desde aquí:

https://stephanef.itch.io/les-masques-du-carnavalles-masques-du-carnaval

ÉXITOS Y FRACASOS EN KICKSTARTER

Varios proyectos aventureros han usado la plataforma Kickstarter para tratar de conseguir la financiación con la que desarrollar su iniciativa, eminentemente juegos, pero también libros.



Empecemos por un proyecto que no ha alcanzado su meta, **Stereotypical**, una mezcla de aventura gráfica y por opciones para dispositivos móviles de Clopas, la nueva compañía de Scott Adams. Se quedó a falta de un 35% de financiación, logrando 9000 de los 14000 dólares solicitados.

https://www.kickstarter.com/projects/clopas/stereotypical



Quien sí lo ha conseguido, casi agotando el plazo, es Wade Clarke, cuyo juego **Andromeda Acolytes** estará listo en 2025. Se trata de una aventura de texto dividida en capítulos ambientada en un entorno de ciencia-ficción. Superó ligeramente su objetivo de 14000 dólares australianos (algo más de 9600 euros) gracias a 250 patrocinadores.

https://www.kickstarter.com/projects/wadeclarke/andromeda-acolytes-a-state-of-the-art-sci-fi-text-adventure



Pero quien ha roto esquemas ha sido Aaron A. Reed con su proyecto *50 Years of Text Games: From Oregon Trail to A.I. Dungeon*, donde se da forma de libro a las entregas que fue publicando en su blog durante un año, detallando ejemplos destacados de aventuras de texto, una por semana. Su meta eran 29000 dólares y ha logrado casi medio millón más, con 5975 patrocinadores. No te pierdas la entrevista con Aaron publicada en este **CAAD**.

https://www.kickstarter.com/projects/aaronareed/50-years-of-text-games

SCOTT ADAMS EN DRAGON

El usuario *pser1* del foro *RetroWiki* ha preparado una recopilación de juegos de Scott Adams para el ordenador Dragon, pasados a disco individualmente e incluyendo la pantalla de carga: «Encontré los discos DSK para CoCo y de ellos extraje los ficheros binarios de cada uno de los trece juegos. Tomé uno y lo desensamblé para ver si necesitaba cambios en alguna llamada a ROM, que podrían haber sido diferentes en CoCo/Dragón. No necesité hacer cambios. Lo que sí hice fue modificar un byte en cada juego para que siempre se haga la pregunta de usar minúsculas, ya que la versión de CoCo detecta si la máquina *no* es un CoCo y entonces se salta la pregunta. Una vez esto funcionó, me dediqué a cargar los ficheros de cinta para Dragón para ver la pantalla de entrada de Adventure International. Una vez creada una de estas pantallas, en las demás solo necesité cambiar el título del juego. Con todos los ficheros obtenidos, puse un RUN.BAS que carga la presentación y luego el juego. Para arrancarlos basta con hacer RUN"RUN».



Descarga normal

http://www.retrowiki.es/download/file.php?id=200028948

Descarga con minúsculas

http://www.retrowiki.es/download/file.php?id=200028949

TRANQUI69 MAGNUM OPUS



Por fin ha ofrecido *tranqui69*, para deleite de nuestros sentidos, la primera parte totalmente jugable (menuda gracia si sólo se pudiera jugar en parte...) de su juego **La Aventura casi Original**. Ahora se halla inmerso (nunca mejor dicho, que para eso es subterránea), en su segunda parte. En este mismo **CAAD** tienes un extenso informe sobre la génesis de la criatura, y puedes jugarla desde aquí:

https://casioriginal.com/

ADIÓS A >*REMEMBER*

>Remember

Después de 18 números, el boletín informativo >*REMEMBER*, obra de Hugo Labrande, ha dejado de publicarse. Lo hemos tenido puntual como un reloj durante cada número, pero Hugo reconoce quedarse sin ideas, y, sobre todo, tiempo: «Tengo demasiadas cosas delante y empiezo a sentir los efectos de la falta de tiempo, así que necesito reducir su número». Al menos, ahora Hugo tendrá más tiempo para seguir adelante con su nuevo proyecto aventurero, **The Depths of Time**. Además, ha tenido el detalle de poner disponible para descarga una compilación de los 18 >*REMEMBER* en esta dirección:

http://hlabrande.fr/fi/hosted/remember/REMEMBER.zip

PRECUELA DE SPACE QUEST





A los seguidores de Roger Wilco, que son legión, les interesará saber que tenemos una aventura gráfica precuela del primer **Space Quest** de Sierra, con el título de **A Son of Xenon**. Hace un par de años, los *Two Guys Far From Sirius* nos dieron un adelanto, pero ahora el juego está completo. Mantiene el humor del original, homenajeando a los autores, los *Two Guys from Andromeda*, incluso con el nombre de los desarrolladores.

https://gamejolt.com/games/XENON/745429

DÍA DE CLASE, RECUPERADA

Una serie de afortunadas circunstancias han llevado a la recuperación y salvaguarda de una aventura de Spectrum creada hace 31 años, y que apenas había tenido difusión. Efectivamente, en su momento la vio menos gente que cualquier MIA, porque tan solo circuló a nivel de familia y amigos. David Hernández, positivamente motivado por los juegos de *Roolandoo*, se decidió a hacer pública su primera y única aventura, **Día de clase**, y desde el **CAAD** se le agradece tan loable acción. Aquí está su ficha:



http://www.caad.es/fichas/dia-de-clase.html

RESULTADOS *JAM JUNARES 2K22*



Se ha organizado una *jam* durante el mes de agosto para juegos narrativos en español, una iniciativa de la comunidad en español del sistema de novelas visuales **Ren'Py**, siendo la de 2022 su tercera edición. Ha tenido siete participantes, resultando ganador **Max Power y el caso del escarabajo egipcio**, de Matalla Interactive, quienes tienen también disponibles una interesante serie de juegos en su web.



https://itch.io/jam/juegos-narrativos-en-espanol-2022



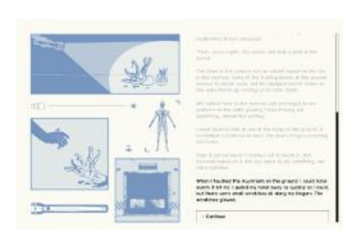
RESULTADOS *INKJAM* 2022



Y otro concurso, la *inkJam* 2022, va por su quinta edición, centrándose en juegos narrativos e historias interactivas realizadas con el sistema **ink**. Hay que seguir el tema escogido y usar cualquier variante de **ink**. El idioma es libre, aunque con toda propiedad se indica que en inglés podrá ser jugado por más gente. Ha contado con 28 inscritos, y concluyó el 5 de septiembre, tras lo que se inició un período de doce días de votación.

El claustrofóbico título **The Foray** ha resultado ganador, realizado empleando **Godot** e **ink** y con todo un equipo creativo detrás: Argumento de Fergus Doyle (dos periodistas penetran en un sistema de túneles llamado "*the Site*", y descubrirán porqué se han mantenido en secreto tanto tiempo), ilustraciones de Aleksandra Taniberg, programación de Sebastian F. Koch y música de Kasper de Haan, bajo la dirección de Jonas Krøner.






https://itch.io/jam/inkjam-2022/

TIRA CÓMICA



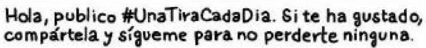
POR: @Timoneda





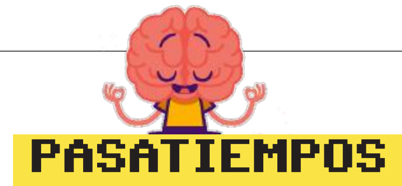




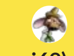


@Timoneda
@holasoytimoneda

TIMONEDA



PASATIEMPOS



POR: Tranqui69 (@tranqui69)

Conocido detective que protagonizó una aventura de texto en 1988.





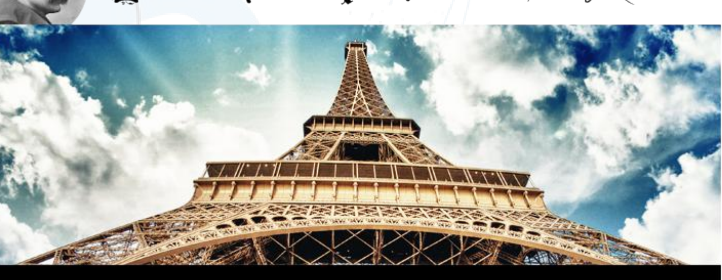
67 $4f^{11}6s^2$

Holmium

164.93

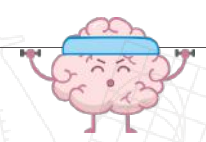
Tú eres el parser

Jugador: Franz Reichelt



```
Eres Franz Reichelt, un famoso sastre austríaco, y te encuentras en lo alto de la
Torre Eiffel de París. La multitud se reúne a los pies del coloso de hierro,
dejando un curioso círculo despejado en tu misma vertical.
SALIDAS VISIBLES: BAJAR
> I
Llevas (PUESTO) un prototipo de tu traje volador.
> SALTAR
```

Compórtate como un *parser* y escribe una buena respuesta.



Encuentra los nombres de 20 aventuras *point and click*.

HORIZONTAL
1 - Indiana Jones de cañas con su padre.
5 - Las aventuras de Guybrush Threepwood.
6 - Brian Basco, salva a una testigo de asesinato llamada Gina Timmins de la mafia de Nueva York.
10 - Los androides son asistentes personales de los humanos y tienen una apariencia igual a la de las personas.
11 - Un turista estadounidense que está de viaje en París.
16 - Dave Miller buscando a su novia secuestrada por un malvado científico.
18 - La primera aventura Sir Graham que deberá salvar el Reino de Daventry.
19 - Manny Calavera, agente de viajes del Departamento de Muerte.
20 - Microids nos lleva a la región más fría del planeta.

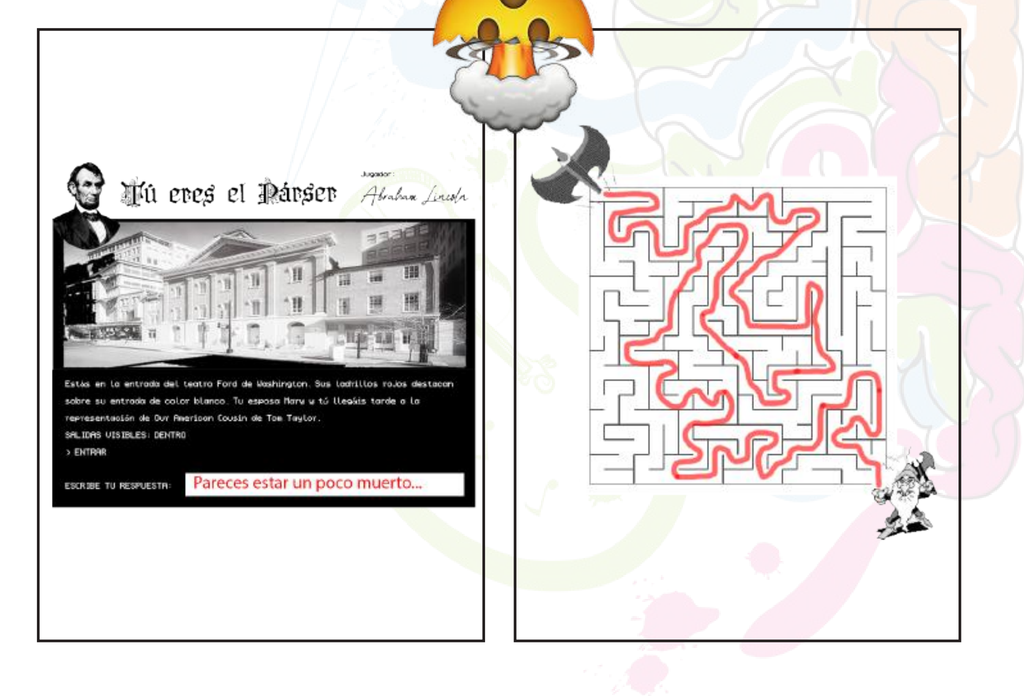
VERTICAL
2 - Pendulo Studios nos lleva a buscar a Frankenstein.
3 - Adventure Soft te regala un libro de magia en tu 12 cumpleaños.
4 - Cuatro personajes, y un perro llamado Walt, ayudarán a un joven soldado alemán a encontrar a su amor.
7 - Mulder y Scully conocen a Ron Gilbert.
8 - Un perro antropomórfico y un conejo hipercinético, nada más que añadir.
9 - Ayuda al Lobo Feroz a mantener el orden en Villa Fábula
12 - Max, una estudiante de fotografía, tiene el poder de retroceder en el tiempo.
13 - LucasFilm Games te trae una rueca con melodías de cuatro notas.
14 - Quantic Dream nos acompaña en la caza del asesino del origami.
15 - Ayuda a Josef a terminar con un peligroso complot de la Hermandad del Gorro Negro.
17 - Rufus trata de salvar a una alienígena en un mundo lleno de basura.



Soluciones CAAD 56

H	V	I	Y	N	M	R	C	O	G	O	K	R	K	U	K	J	V	I	Q
K	N	P	K	R	U	Z	U	Z	I	O	F	Y	Y	I	O	V	H	W	C
B	P	G	I	V	Q	D	N	D	V	J	N	W	P	N	Y	O	U	Y	C
J	U	P	W	X	K	I	U	F	G	L	I	Z	N	S	W	C	T	S	R
N	X	Z	S	I	H	M	U	A	W	S	S	G	A	Z	N	R	X	R	E
J	T	A	H	G	A	M	P	G	Y	V	F	A	V	L	Y	A	R	M	D
M	Q	M	M	S	B	E	C	G	C	S	M	F	M	R	E	Z	F	F	R
G	R	V	P	E	H	D	F	W	V	E	F	S	F	I	F	Z	M	X	A
G	I	X	D	J	X	I	E	M	C	T	R	S	F	R	T	E	W	L	D
R	X	V	L	K	I	N	O	B	C	R	F	V	F	G	N	I	T	R	F
N	G	B	I	U	E	A	H	B	N	A	U	P	E	M	K	M	E	N	D
K	M	Y	C	I	J	O	D	Z	H	X	R	J	W	R	O	P	O	R	M
L	G	X	M	J	F	N	T	A	U	F	R	R	H	F	A	P	V	S	C
T	T	V	A	O	D	F	U	H	K	P	A	J	I	C	C	M	X	T	V
U	W	Z	T	I	D	J	I	Z	G	M	K	U	G	O	W	J	L	R	A
H	O	F	Z	K	M	I	S	A	S	U	P	U	M	Y	N	T	O	E	E
Y	T	G	L	N	O	I	U	V	T	Ñ	X	M	J	J	J	E	T	B	D
J	M	T	H	H	U	R	K	G	X	O	N	K	L	S	E	T	M	L	W
L	P	M	T	N	Q	C	S	B	Z	Z	S	E	U	Q	R	A	M	I	N
Z	Q	Q	Y	H	G	K	X	F	D	N	M	S	L	R	U	Q	N	G	E

PYPEI	YIEPP
ALILHBE	HEBILLA
RRIAHVOEC	ARCHIVERO
AVMAUL	MALUVA
IGRO	IGOR
GMUAS	SMAUG
NMAJLULIA	JUANMILLA
ERPTA	PETRA
NOORM	MONRO



ENTREVISTA A AARON A. REED



POR: Mark Slutsky (@totallyslutsky)
Traducción: J.A. Rubio



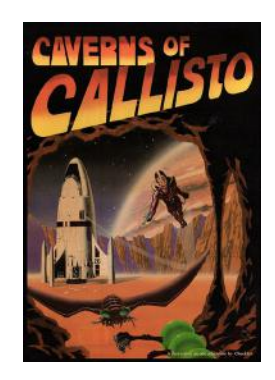
A mitad de los 80 tuvo lugar uno de los momentos cruciales de mi vida, cuando mi padre trajo a casa un ordenador Apple II de segunda mano y lo montamos en el sótano.

Más importantes que el propio ordenador fueron las cajas de disquetes de 5 ¼, etiquetadas de forma enigmática o directamente sin etiquetar. Husmear en el contenido de las cajas se convirtió en una afición, buscando entre el contenido juegos... secretos... cualquier misterio que pudieran contener. El arte de la computación ya formaba parte de mí puesto que tuve que averiguar, sin manuales, instrucciones ni internet, cómo cargar y usar todo aquel *software* extraño.

Gran parte del contenido consistía en inescrutables programas de productividad. Para mi hermano y para mí, sin embargo, lo importante eran los juegos. Pasamos horas intentando ejecutarlos y comprender cómo jugar. Incluso los que funcionaron, como por ejemplo **Caverns of Callisto**, tenían un aire de misterio, de potencial ilimitado. Más allá de los niveles, sencillos, pero de inteligente diseño,



APPLE II (1977)



soñaba con encontrar algún área secreta en el juego que me descubriera un mundo rico, vibrante e interactivo. El mismo impulso que durante años me hizo soñar con encontrar un portal a la Fantasía de *La historia interminable*.

Nunca encontré uno de esos portales mágicos. Pero resultó que, justo delante de mis narices, existía un mundo de profunda complejidad narrativa: la «ficción interactiva» o aventuras de texto, como las llamábamos entonces. No había gráficos, solo palabras. Te presentaban uno o dos párrafos de texto y el juego consistía en teclear órdenes: **IR OESTE**. **COGER VELA**. **ABRIR PUERTA**.

Leía cosas acerca de **Zork, A Mind Forever Voyaging**, la legendaria adaptación de *Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Guía del autoestopista galáctico)* y muchos otros. De esas lecturas deducía que eran juegos con una profundidad comparable a una novela, sin igual en cuanto a interactividad.

Nunca aguanté más de diez minutos con ninguno.

Mi capacidad de atención, como hoy, era profundamente limitada y si no recibía respuesta positiva inmediata, pasaba a otra cosa. Nunca llegué más allá de unas pocas «localidades» en ninguno de estos juegos, pero todos ellos me asombraban. Prometían mucho, mundos de una fascinación inagotable.

Fue en 2021 cuando me maravilló encontrarme con el increíble boletín de noticias de Aaron A. Reed *50 Years of Text Games (50 años de juegos de texto)*. Comenzando en 1971 con el legendario **The Oregon Trail**, Reed escogió un juego como ejemplo para cada año, escribiendo historias largas y fascinantes sobre cada uno y las personas, a veces torturadas o misteriosas, que había tras su creación. Efectivamente, me reveló docenas de mundos ocultos, aunque no los que yo esperaba.

El proyecto me ha sido de gran inspiración, tanto para mi propio boletín *Something Good* como en mis otros proyectos creativos. Me encantó enterarme de que Reed estaba planeando publicar una versión del proyecto en formato impreso preciosa, disponible para aportar en Kickstarter y todavía me hizo más feliz que accediera a hablar conmigo.

```
MØNDAY MARCH 29 1847

TØTAL MILEAGE IS 0
FØØD        BULLETS       CLØTHING      MISC. SUPP.    CASH
 100         1250          40            60             225
DØ YØU WANT TØ (1) HUNT, ØR (2) CØNTINUE
?2
DØ YØU WANT TØ EAT (1) PØØRLY  (2) MØDERATELY
ØR (3) WELL?2
RIDERS AHEAD.  THEY LØØK HØSTILE
TACTICS
(1) RUN  (2) ATTACK  (3) CØNTINUE  (4) CIRCLE WAGØNS
IF YØU RUN YØU'LL GAIN TIME BUT WEAR DØWN YØUR ØXEN
IF YØU CIRCLE YØU'LL LØSE TIME
?2
TYPE BANG  BANG
NICE SHØØTING---YØU DRØVE THEM ØFF
RIDERS WERE HØSTILE--CHECK FØR LØSSES
BAD ILLNESS---MEDICINE USED
```

THE OREGON TRAIL (1971)

Me preguntaba por qué elegiste The Oregon Trail de 1971 como primer tema para tu boletín, aun cuando has hablado de sus antecedentes en ediciones posteriores. ¿Qué hay en ese juego que represente para ti el inicio de las aventuras de texto?

Creo que hay un par de razones. Una de ellas es que es muy famoso para una generación en concreto. Mucha gente lo jugó de niños. Para ser un juego basado casi por completo en texto, culturalmente es una piedra angular, aunque muchos chavales lo jugaran en forma de su *remake* gráfico de los 80, que no dejaba de estar muy basado en texto también. Sencillamente es un punto de inicio muy conocido.

En mis investigaciones descubrí que 1971 fue el primer año en que se disponía de varios juegos de texto donde elegir. Había material anterior de los 60 pero era muy raro o experimentos puntuales. 1971 fue la primera vez en que comenzaron a verse ordenadores disponibles alrededor del mundo y comenzaron a crearse aventuras de texto y comunidades de gente que las creaba. En muchos de mis artículos anteriores trato estas distintas comunidades que surgieron. **Hunt the Wumpus** se originó a partir de un grupo de gente en People's Computer Company, situada en lo que se convertiría en Silicon Valley. Fue uno de los primeros sitios en que la gente normal podía reunirse y ver cómo era usar un ordenador y aprender a programar.

Antes de esto, en los 60, los ordenadores escaseaban tanto que, incluso en las instalaciones que disponían de ellos, solo había un par de personas que los manipularan. La inmensa mayoría del tiempo se empleaba en asuntos más profesionales. No se disponía de la libertad de tiempo y disponibilidad para experimentar con cosas como juegos hasta inicios de los 70.

Como aclaración para nuestros lectores, cuando hablas de ordenadores de esa época, no estás hablando de ordenadores personales.

Correcto, eso es algo que los más jóvenes no suelen tener en mente, no fue hasta finales de los 70 y principios de los 80 cuando se pudo disponer de un ordenador en casa y poder jugar todo el tiempo que se quisiera. Por eso la primera década de *50 Years of Text Games* se centra en la era de los *mainframes*, a los que te conectabas desde



MAINFRAME (FOTO: *DANGEROUS MINDS*)

el trabajo o el colegio: mucha gente compartiendo el mismo ordenador.
Algunos de esos programas eran conocidos como *offline*, término que hoy en la era de internet significa algo muy diferente. En suma, no se tenían sesiones interactivas con el ordenador.
Pasabas horas en una máquina de perforar tarjetas introduciendo tu programa y una vez a la semana o así podías ejecutarlo en el ordenador y ver los resultados. Volvías a tu puesto a seguir mejorando el programa hasta la siguiente vez que tuvieras oportunidad de introducirlo en el ordenador.
De modo que sí, era una forma muy diferente de usar un ordenador y por eso remarco en los artículos la importancia que tuvo para el diseño de esos juegos el hecho de poder mantener sesiones interactivas en las que pudieras teclear algo y obtener resultados en tiempo real.
Se convirtió en algo parecido a una conversación, en lugar de una serie de pasos muy lentos.

"Durante la primera mitad de la década probablemente ni siquiera se empleaba un teclado [...] se empleaban tarjetas o cintas de papel perforadas"

A riesgo de parecer ignorante al preguntar, si alguien estaba programando un ordenador con tarjetas perforadas, ¿cómo era la interfaz de usuario? ¿Cómo eran esas interacciones, en particular con los juegos?
Algo muy interesante que no supe hasta que empecé con mis investigaciones es lo mucho que los humanos formaban parte del proceso. En la primera parte del libro hablo sobre cómo eran las cosas antes de 1970 y cómo para muchos de esos juegos primitivos para ordenadores, a finales de los 50 e inicios de los 60, existía el rol denominado *umpire* o «árbitro».
La idea era que había tan pocas personas que supieran cómo usar ordenadores, que enseñar a alguien con el fin de jugar no era muy rentable. Los jugadores rellenaban hojas de trabajo

TARJETA PERFORADA DE IBM

o le decían al *umpire* lo que querían hacer. El *umpire* era quien disponía del conocimiento, sabía cómo funcionaba el juego y sabía usar el ordenador, traduciendo las decisiones del jugador a una serie de tarjetas perforadas o instrucciones, introduciéndolas en la máquina, recogiendo los datos y devolviéndolos a los humanos.

El ordenador era solo parte de la experiencia que, en cierto modo, se parecía más a un juego de rol en vivo, ¿no? Los jugadores exponían qué querían hacer, pero hacérselo saber al ordenador todavía no era algo de su incumbencia.

De modo que el *umpire* era en parte el Dungeon Master y en parte un sumo sacerdote.

Esa era la sensación. El *umpire* comprendía los misterios de los ordenadores.

Poco después empezaron a verse interfaces con teletipo, más familiares para quien haya usado la línea de comandos. No tenías una pantalla, solo una especie de máquina de escribir conectada a una línea de teléfono o una conexión directa a una



TELETIPO, AÑOS 70

sesión en el ordenador, en la que podías teclear comandos.

El teletipo imprimía el resultado. Gran parte de la estética de esos primeros juegos, las primeras aventuras de texto como **Adventure**, estaban diseñadas para jugarse en este tipo de entornos. No eran juegos de solo texto porque las pantallas no pudieran mostrar gráficos, sino porque no había pantallas, tal cual.

Tu dispositivo de entrada-salida consistía solo en letras en una página impresa. No fue hasta finales de los 70 cuando comenzó a poderse ver el resultado en un monitor, pero evolucionó a partir de lo anterior, sentado en un teletipo tecleando cosas y viendo cómo la máquina imprimía las respuestas desde un ordenador remoto.

"Las primeras aventuras como **Adventure**, [...] no eran juegos de texto porque las pantallas no pudieran mostrar gráficos, sino porque no había pantallas tal cual"

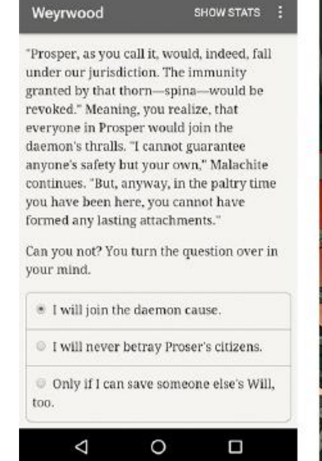
Entonces, ¿quiénes eran los que hacían estos juegos? ¿Eran escritores? ¿Diseñadores de juegos? ¿Programadores? ¿O todo a la vez?

Es un interesante cruce de todo y eso es algo en lo que quería hacer hincapié al narrar la historia tras estos

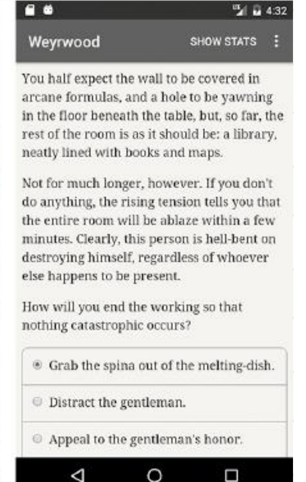
juegos: ¿quién los hizo y por qué? ¿De dónde venían?
En un libro anterior que escribí con algunos colaboradores titulado *Adventure Games: Playing the Outsider*, trataba juegos de aventura gráficos. Parte de nuestra tesis era que ese tipo de juegos de aventura (y eso incluye los juegos de texto) estaban íntimamente conectados con el estereotipo de gente con gustos fuera de lo común. En consecuencia, los primeros que crearon este tipo de juegos fueron los *hackers*, los solitarios. Los héroes en esos juegos a menudo eran antihéroes en varios sentidos, perdedores adorables o inadaptados.
Ha sido un cambio interesante porque en esos primeros tiempos solo los entusiastas o los raritos se interesaban por los ordenadores, y cuando estas máquinas se convirtieron en algo más común, y con ellos los juegos, fue cuando se abandonaron los juegos de texto, convirtiendo a los aficionados en un tipo distinto de rarito o solitario que se dedicaba a hacerlos. Una especie de juegos punk, un rechazo a lo convencional.

"Si te propones crear un juego de texto en 2010, estás deliberadamente haciendo un juego de un tipo en el que mucha gente no tiene interés"

Si te propones crear un juego de texto en 2010, estás deliberadamente haciendo un juego de un tipo en el que mucha gente no tiene interés. ¿Por qué tomas esa decisión? ¿Qué tipo de persona eres?
Me llamó mucho la atención uno de los juegos sobre los que he escrito últimamente, un juego de texto de una empresa llamada Choice of Games, llamado **Weyrwood**, escrito por una cantante profesional de ópera, Isabella Shaw.
Investigando cuándo y cómo







WEYRWOOD. ISABELLA SHAW (2018)

se hizo, me di cuenta de que la semana en que se lanzó el juego la autora estaba cantando para el papel principal de una ópera. Si eres un desarrollador de juegos normal, te pasas la semana del lanzamiento trasteando con Xcode o buscando las normas que debes cumplir para la App Store, cosas así.

Que alguien que no se identifica como diseñador de juegos pudiera contar una historia interactiva y publicarla me pareció muy interesante.

Eso es un gran punto a favor de los juegos de texto, pueden ser más personales, menos diseñados por comité. Pueden ser, del mismo modo que lo son los libros y la narrativa lineal, reflexiones personales de la gente que los crea, algo realmente notable.

Al trabajar en temas de narrativa en juegos, como es mi caso, me doy cuenta de que existen todas estas cuestiones fundamentales como pueden ser el combinar la narrativa con la jugabilidad, si estos dos conceptos pueden ser realmente compatibles, la importancia de poder elegir, cosas con las que lidiamos todos los días al hacer juegos. Todas estas cuestiones son en realidad preguntas que se llevan haciendo y debatiendo desde hace casi 50 años. En muchos casos no existen respuestas claras.



THE HOBBIT (1982) ZX SPECTRUM

Algo que me encanta de esta serie de artículos es el hecho de que estos juegos son experimentos que intentan contestar esas preguntas, ver de cuántas maneras se ha intentado llegar a una respuesta.

Es el caso de **The Hobbit** de 1982, que fue un ejemplo pionero en cuanto a mundos procedurales aleatorios. La idea del diseñador era que cada vez que jugaras los personajes no jugadores se moviesen por el mundo, haciendo cosas ligeramente diferentes. Por ejemplo,

> "The Hobbit (1982) fue un ejemplo pionero en cuanto a mundos procedurales aleatorios"

Gandalf podía tropezarse con un *huargo* en una partida y morir antes de que te encontraras con él, o en otra un personaje podía ayudarte y en otra no hacerlo.

Fue un primer intento de que la historia surgiera a partir de un sistema en el que podían suceder cosas aleatorias. Se convirtió en géneros enteros de juegos, *roguelikes* y otros, con con-

tenido generado de forma procedural.

Personalmente creo que siempre habrá tensión entre la jugabilidad y la historia, y eso no es algo malo. En cierto modo es algo que no podremos resolver nunca por completo. Por eso mismo la narrativa en los juegos me parece algo tan irresistible.

Así es. En muchos sentidos creo que este género representa precisamente esa tensión. Todas las cosas que pueden estar en el diagrama de Venn se solapan en esos dos extremos.

Mark Slutsky
@totallyslutsky

- Director y guionista de «You Can Live Forever»
- Guionista en Compulsion Games
- Autor del boletín «Something Good»

Aaron A. Reed
@aaronareed

- Doctorado en narración interactiva
- Autor de los juegos **Blue Lacuna**, **Ice-Bound Concordance**, **Hollywood Visionary** y del libro «Adventure Games: Playing the Outsider»



Artículo y entrevista original de Mark Slutsky:
https://markslutsky.substack.com/p/something-good-62-minds-forever-voyaging
Boletín informativo de Aaron A. Reed:
https://if50.substack.com/
Kickstarter de *50 Years of Text Games: From Oregon Trail to A.I. Dungeon*:
https://www.kickstarter.com/projects/aaronareed/50-years-of-text-games

CÓMO SE HIZO... LA AVENTURA CASI ORIGINAL



POR: Tranqui69 (@tranqui69)



Introducción

Redactar un informe sobre cómo se hizo **La Aventura casi Original** es uno de los retos más complicados a las que me he enfrentado en los últimos tiempos. Lo que en principio podría ser una tarea fácil que se limitase a enumerar una serie de factores personales, profesionales y/o emocionales que, una vez mezclados (que no agitados) dieran como resultado una aventura, se ha convertido en una lucha por desfragmentar mi cerebro.

Los innumerables bandazos que he dado en el proceso creativo no solo certifican mis carencias intelectuales, sino que son una prueba palpable de mi desorden mental.

Sea como sea voy a tratar de darle un orden más o menos coherente a los pasos que me han llevado hasta aquí.

Comencemos...

El origen

Quizás te sorprenda, amado lector, que esta **Aventura casi Original** no fue, en su origen, una aventura de texto. Pero tranquilo, antes de que prendas fuego a estás heréticas palabras deja que me explique.

En los albores del año 2020 me familiaricé con la realidad virtual e incluso cofundé una conocida web dedicada a lo que ahora llaman metaverso. Mi fascinación por la posibilidad de crear mundos abiertos en los que desplazarte e interactuar con objetos y personajes me recordó a mi ya lejana juventud.

Nótese que esta idea al final sí se ha puesto en marcha por los propios Williams, sin duda con mejores medios y talento, así que habrá que estar pendientes.

Como si de un montón de *DLCs* mentales se trataran, a mi cerebro llegaron imágenes de un joven *tranqui*, sentado en una silla diminuta jugando en el ZX Spectrum conectado a una «enorme» televisión Sony 900eu de siete pulgadas.



SONY 900EU RESPONSABLE DE AL MENOS DOS DE MIS TRES DIOPTRIAS

Aquellas tardes después del colegio disfrutando de los personajes de Marvel que tanto le gustaban a mi hermano. Hulk, Spiderman… ¡Qué felices éramos cuando llegaron los juegos! ¡Y qué desgraciados cuando vimos que eran «de leer» y además, en inglés!

Sin duda, Questprobe fue la responsable de alejar a mi hermano comiquero del mundo de la informática para siempre. ¡No te lo perdonaré nunca, Questprobe!

El caso es que, al despertar del sueño nostálgico, me di cuenta de que mis limitaciones económicas iban a lastrar vilmente la calidad del juego. Desarrollar para realidad virtual requiere de un equipo moderadamente potente y ni mi equipo actual, ni mi cuenta bancaria estaban entre los requisitos mínimos.

Así que decidí hacer una aventura de texto. Al fin y al cabo, ya había hecho algunas en mi juventud. De hecho, hasta gané el premio de la *AOL Comp* en el año 2000 con mi **Aventurero en el Sega Park**, después magistralmente portado a la *Comedycomp* por dos grandes del mundo aventurero como *Lumpi* y *El Clérigo Urbatain*.

La elección del parser

Ahora empieza lo bueno.

¿A qué sistemas estará dirigida la aventura?

Esta es, en mi opinión, la primera pregunta que debes responder.

Yo tenía muy claro que mi aventura iría destinada a los nuevos sistemas (dejando de lado mis amados 8 bits) para poder disfrutar de las ventajas que ofrecen los nuevos tiempos.

Como hemos comentado muchas veces en el *podcast* de Ricardo *TormentaDePlomo* Oyón, no se trata de competir entre sistemas, cada uno tiene su encanto y son todos igual de buenos y necesarios para el desarrollo del mundillo aventuril.

Yo opté por desarrollar una aventura para el navegador por tres razones que, a mi entender, eran fundamentales:

- La posibilidad de actualizar el juego sin obligar al jugador a bajar nuevas versiones.
- Poder implementar un mecanismo de *feedback* con los jugadores de forma semiautomática.
- Poder dar rienda suelta a cuantas chorradas se me pasasen por la cabeza sin tener que lidiar con las limitaciones propias de los equipos de 8 bits.

Una vez decidido que sería un juego para el navegador tenía que elegir entre varias de las opciones que la escena creativa aventurera ha puesto a nuestra disposición. **Inform**, **Adventuron**, **ngPAWS**…

Inform 7





Reconozco que, aunque tiene muchísimas virtudes, a mí **Inform** siempre se me hizo bola.

Adventuron fue mi primera elección por lo novedoso y fácil de programar, además de cumplir el primer punto de mis necesidades. Lamentablemente no cumplía el tercero y, aunque comencé a diseñarla en el *parser* de Chris Ainsley, tuve que dejarla en reposo.

Fue entonces cuando rescaté el **ngPAWS** de entre las páginas de la vieja web del **CAAD**. Yo fui uno de los afortunados compradores del **PAWS** de Aventuras AD y recordaba vagamente algunos de aquellos famosos «condactos» y «banderas». El hecho de que se tratase de un *parser* que generaba un archivo en JavaScript, lenguaje que, aunque sea superficialmente, conozco, era otra de las ventajas.

Pero lo que me hizo decidirme por el *parser* de *Uto* fue la posibilidad de crear tus propios condactos, de modificar el modo en que trabajaba el *parser* y, en definitiva, tener la posibilidad de crear las funciones necesarias para ejecutar cualquier locura que se me ocurriese.

Ya tenía el *parser* y la idea. ¡Crearía una nueva versión de **La Aventura Original** en **ngPAWS**!

Pero… ¡espera un momento! ¡Joan *Cibersheep* ya había hecho una versión en **ngPAWS** de **La Original**! Mi gozo en un pozo. Bueno, en realidad no tanto. De hecho, tener como referencia el magnífico trabajo de Joan parecía ser un regalo de los dioses para un primerizo como yo. Así que bajé el código y comencé a revisarlo, buscando los recovecos que los malvados integrantes de Aventuras AD pusieron en las entrañas de su criatura. Tratando de encontrar la forma en la que se generaban esos puzles que tanto me costaba solucionar en mi tierna infancia.

No podía hacer un *copy-paste* del juego de Joan, así que decidí darle un toque personal, algo que lo hiciese mío y solo mío… Mi tesssoro…





El guion

Para no perder la costumbre y fiel a mi norma de «si ya lo ha hecho alguien, para qué vas a esforzarte», pensé que lo ideal sería tomar como guía el libro de Andrés R. Samudio, *La Aventura Original – La Gran Caverna*.

He de reconocer, para mi vergüenza y escarnio, que, a pesar de haber comprado religiosamente el libro de «El Gran Hombre», no lo había leído más allá de un batir de páginas de vez en cuando.

Este fue el preciso momento en el que me di cuenta de que me había metido en un charco de proporciones bíblicas.

La historia contada en el libro (no haré spoilers) tiene muchas similitudes con el juego que yo recordaba, la casita, la caverna, el elfo, el enano y todos esos elementos que le vienen a la cabeza a cualquier *cuarentón++* que hubiese jugado a la **Original**.

El caso es que, al tratarse de un libro y no de un juego de 48k, el mundo descrito por Samudio es mucho más amplio, hay más personajes e incluso hay dos protagonistas.

A medida que trataba de plasmar en el guion las cosas que iba leyendo, iba encontrando algunos detalles que, como lector y jugador, me rechinaban un poco. Así que decidí meter baza.

Comencé añadiendo referencias a personajes y lugares emblemáticos del imaginario colectivo de la comunidad **CAADiana**. Juanjo Muñoz como el arisco tabernero, Carlos Cabezuelo como el atareado escriba que deambula por el bosque en busca de material para maquetar, e incluso la adorable Petra, la piedra aventurera que Paco Zarco creó para aquellos **CAAD** en blanco y negro que aún pueblan mis polvorientas estanterías.

Este es uno de los puntos que más me han criticado, probablemente con mucha razón, de mi juego. Que mucha gente no conoce a estos personajes ni muchas de las referencias.



CONSEJO: Cuando hagáis una aventura, dejad de lado vuestros sentimientos nostálgicos y centraos en vuestro público objetivo.

■ EN EL MAPA DEL JUEGO SOLO SE MUESTRAN LAS LOCALIDADES QUE TIENEN UN ESPECIAL INTERÉS

El mapeado

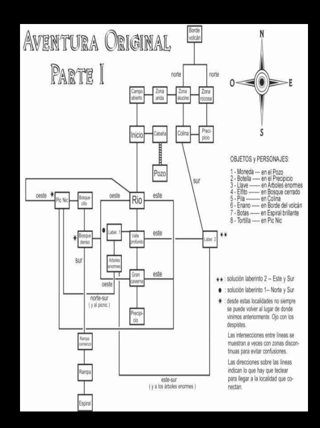
El diseño del mapeado fue sencillo, al fin y al cabo, contaba con dos ayudas fundamentales. El mapa de **La Aventura Original** y el mapa que estaba en el libro de Andrés Samudio. Mi tarea solo consistía en unificarlos y darles una especie de coherencia.

***NOTA:** Mientras escribo estas líneas no está disponible al público la segunda parte del juego (el interior de la caverna) aunque puedo aseguraros que sí está construida, ¡un poco de paciencia, corcho!*

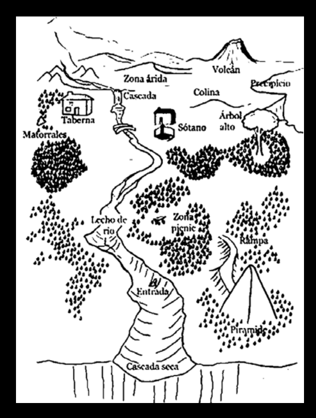
Otra de las cosas que tenía en mente era que no hubiese dos partes como ocurría en la versión de ZX Spectrum, quería que fuese un todo y que incluso pudieras salir de la cueva en caso de necesidad. Una vez más, Joan *Cibersheep* lo pensó primero, así que en este aspecto vuelvo a tener un cero en originalidad.

Lo que sí hice en esta primera parte, y lo podréis ver fácilmente, fue dividir el mapa en dos mitades.

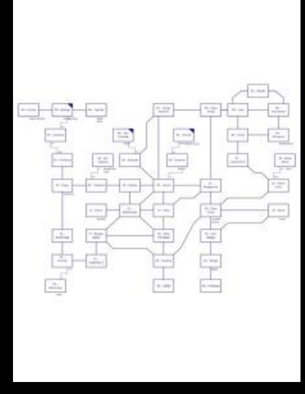
La parte oriental del valle, incluye todas las localidades que un jugador veterano de **La Aventura Original** debería conocer como la zona de pícnic, el volcán o la característica casita del bosque, mien-



MAPA DE **LA AVENTURA ORIGINAL** (PARTE 1)



MAPA DEL LIBRO **LA AVENTURA ORIGINAL** (PARTE 1)



MAPA DE **LA AVENTURA CASI ORIGINAL** (PARTE 1)

tras que la zona occidental del mapeado es completamente nueva. Algunas de las localidades como la Taberna, el castillo del Viejo Archivero (sin una ubicación específica) o la cascada sí aparecen en el libro, mientras que el *Firfurcio* es una de esas licencias que tantos dolores de cabeza me han dado.

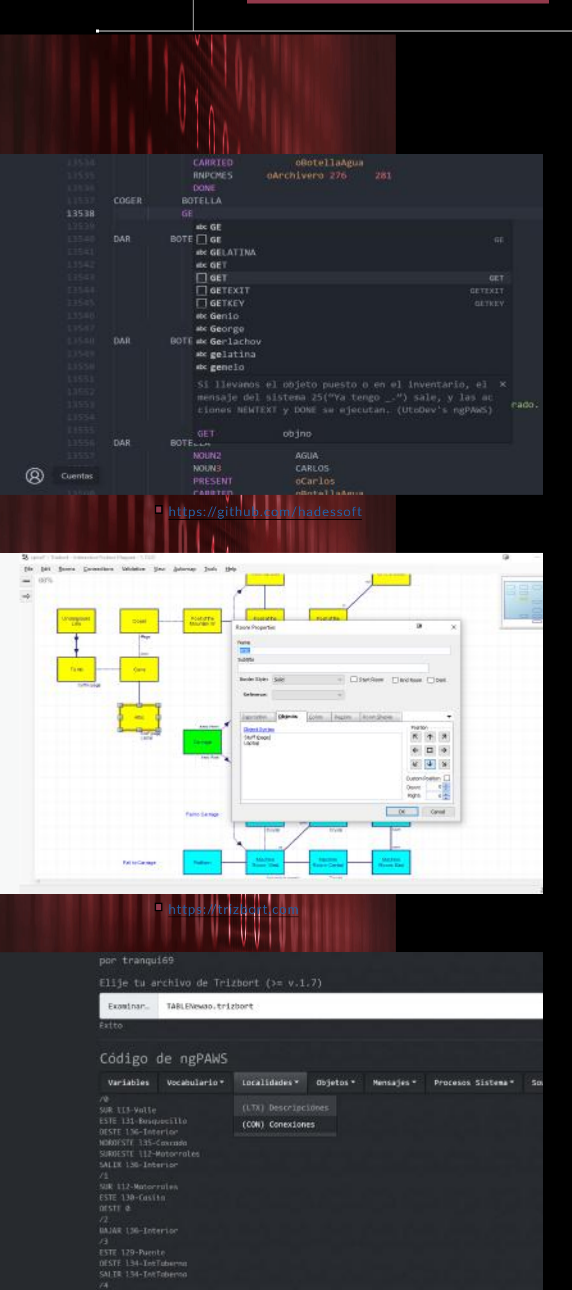
Esto fue completamente intencionado, para que el jugador veterano tuviese la sensación de estar explorando nuevas tierras. Este efecto no lo habría conseguido si simplemente hubiese intercalado las nuevas localidades con las viejas.

Cuando comienzas el diseño de un mapeado no es extraño que te dejes llevar por una vorágine creativa. Comienzas a dibujar rectángulos para cada una de las localidades y líneas para marcar sus conexiones en hojas cuadriculadas, diseccionando cada una de las escenas del libro/juego en más y más localidades.

Es en ese momento en que tu hoja cuadriculada parece un juego de hundir la flota, cuando te percatas de que esos cuadrados requieren de una descripción, y en mi caso de tres gráficos y dos bandas sonoras.

En ese momento tu instinto de preservación se activa y comienzas a eliminar todo aquello que te parece superfluo o, en palabras del omnipresente Ricardo, de paso. En mi caso, reduje hasta la mínima expresión las pantallas, sobre todo para ahorrarme trabajo, pero aun así, mantuve algunas de esas «localidades de paso» para que la transición entre distintos lugares o climas tuviese algún tipo de sentido.

Diseñar una aventura con muchas localidades no es sencillo. Necesitas ser muy concienzudo y organizarte muy bien las cosas. El uso de herramientas auxiliares puede marcar la diferencia, no tanto en calidad del producto final, como en número de dolores de cabeza que te ahorras.



https://github.com/hadessoft

https://trizbort.com

https://caad.increibleperoinciertocom/mapper

Me llamo Juan Palomo

Vista la dificultad de crear un mapeado usando el editor propio del **ngPAWS**, decidí sacar a pasear a mi espíritu procrastinador.

Lo primero que hice fue crear una extensión para VSCode que me permitiese programar directamente en esta herramienta tan útil. No es que el editor original de **ngPAWS** no sea bueno, es que yo, acostumbrado a las maravillas de las tecnologías modernas, necesitaba un resaltador de sintaxis que además me mostrase ayuda en línea sobre los condactos de **ngPAWS**, sus parámetros y para qué servían. No es algo que sea imprescindible hacer, pero he de reconocer que, aunque perdí algunas al principio, me ahorró muchísimas horas de trabajo.

El siguiente paso fue buscar un programa que me permitiese diseñar el mapeado de forma gráfica (mis intentos por hacerlo yo mismo fueron un rotundo fracaso), y fue cuando encontré **Trizbort – The Interactive Fiction Mapper**, que cubría todas mis necesidades, desde crear conexiones gráficamente, hasta poner objetos en las distintas localidades. **El problema es que había algo que no hacía... ¡exportar a ngPAWS!**

Al que nace para martillo, del cielo le caen los clavos. Así es que me tocó crear un conversor que me generase el código necesario a partir de un archivo de **Trizbort**. ¡Et voilà!

Ya lo tenía todo montado, era la hora de empezar.

Los personajes

Otro de los grandes debates que existen en el mundo de la aventura es si los *NPCs* (en mis tiempos les llamábamos *PSIs*) son necesarios o no.

En mi opinión, este tipo de personajes le dan algo de vida a un entorno que, al tratarse de texto puro y duro, suele ser bastante estático.

Así que cogí a los personajes que aparecían en el juego original, añadí algunos cameos para arrancar una diminuta lagrimilla de los miopes ojos aventureros y traté de darles algo de conversación. Algunas veces con más acierto y gracia que otras, todo hay que decirlo.

¡No hay cosa más complicada que crear personajes creíbles!

La forma de comunicarse, las interacciones, hacer que un personaje tenga rutinas o que, aleatoriamente haga o deje de hacer algo es lo más difícil que he tenido que hacer en este proyecto. Y lo peor, es que no lo he conseguido. Pero sí he aprendido mucho.

En esta primera parte hay doce personajes con los que se puede interactuar en mayor o menor medida, y puse mucho esmero en que sus respuestas fueran variadas tanto por su estado de ánimo como dependiendo del jugador.

Don Enano, famoso por tener problemas de autoestima relacionados con la distancia de su cabeza al suelo.

El Elfito, rastrera criatura que, al igual que E.T., busca regresar a su casa.



El Viejo Archivero, un momio que vive encerrado en su biblioteca a la espera de más y más lectura.

Yiepp e Igor, los dos secuaces del Viejo Archivero que custodian la entrada a su castillo.

Juanjo el tabernero, un hombre encerrado en su trabajo que subsiste a base de ramen frío.

El pirata Pata de Plomo, capitán del *Firfurcio* de profesión y borracho de bar por devoción.

El Cocinero del *Firfurcio*, el terror de los inspectores de sanidad.

Carlos, un pobre diablo que se ve envuelto en una conspiración para acabar con su cordura.

Petra, la piedra aventurera que solo sabe desplazarse rodando hacia abajo.

Hebilla de Calatayud, que antaño fue una menuda y bella joven, se ha convertido en una bruja que vive en la oscuridad y es muy celosa de sus pertenencias.

Tranqui, una especie de Pepito Grillo que ayuda al aventurero antes de que cometa alguna tontería.

Para el diseño gráfico de los personajes empleé Character Creator de Reallusion, una auténtica maravilla que permite modelar personajes de una forma rápida y sencilla.

El diseño de Juanjo y Carlos debe atribuirse a sus respectivas progenies y este humilde redactor declina cualquier responsabilidad sobre si su aspecto ha podido perturbar en modo alguno las sensibles mentes de los jugadores.

Petra fue diseñada con Adobe PhotoShop basándome en los magníficos dibujos que Paco Zarco publicó en el **CAAD**.



LA BUENA DE PETRA EN UNA DE SUS PRIMERAS APARICIONES EN EL **CAAD** (NOV '92)

Los gráficos

Otra de las disyuntivas que tuve que resolver era si sería una aventura con o sin gráficos. Disyuntiva patrocinada, impulsada y supervitaminada por el ínclito Juanjo Muñoz, que no paraba de «sugerir» mejoras.

Juro por los pasadizos de Quendor que traté de conseguir que se pudiese jugar en modo solo texto, pero el intento fue desastroso y quedó en eso, otro Ozymandias en el espagueti de mi código fuente.

Una vez decidido que habría gráficos, había que buscar herramientas que suplieran mis carencias artísticas. Y fueron Blender, Unity, Photoshop y, por encima de todas ellas, FlowScape las que me ayudaron a diseñar unas pantallas animadas tal y como yo las había imaginado.

Os recomiendo FlowScape con todas mis fuerzas. Si queréis diseñar fácilmente entornos en 3D, la cantidad de *assets* que tiene puede ampliarse con vuestras creaciones en Blender, así que, *chiquipunto* para FlowScape.

Parecía que todo iba sobre ruedas, pero una vez más, mi espíritu procrastinado se apoderó de mí y volvió a ponerme en problemas.

¿Y si hubiese un ciclo día/noche y los gráficos (y sonidos) cambiasen dependiendo de ello? Solo tendría que hacer el doble de gráficos y eso no era nada para un hombre del Renacimiento como yo (por mi edad más que por mis dotes artísticas).

¡Decidido! Día, noche... ¡y linterna!

Efectivamente, si el jugador llevaba encendida la linterna habría que mostrarlo en el gráfico.

Como quería que los gráficos estuviesen animados, solo me quedaba la opción de substituir el condacto de **ngPAWS** por otro propio que mostrarse de fondo uno de los tres escenarios dependiendo de las condiciones.

JS _actfondo.jsp
JS _animo.jsp
JS _autosave.jsp
JS _botellas.jsp
JS _cargapilas.jsp
JS _cita.jsp
JS _cleardesc.jsp
JS _comprobarcita.jsp
JS _config.jsp
JS _consola.jsp
JS _cplayer.jsp
JS _desperdigar.jsp
JS _eshora.jsp
JS _hablarnpc.jsp
JS _hadeslib.jsp
JS _hideid.jsp
JS _interrupt.jsp
JS _layout.jsp
JS _lee.jsp
JS _leeln.jsp
JS _leemsj.jsp
JS _locsnd.jsp

ALGUNOS DE LOS MÁS DE 50 CONDACTOS PERSONALIZADOS QUE TANTO ME HAN AYUDADO

El sonido

Otro de los puntos innegociables para mí era el sonido. No una música que estuviese repitiéndose durante todo el juego, sino un sonido ambiente que pudiese permitir al jugador saber dónde se encuentra solo por el oído.

Con la ayuda de algunos bancos de datos de sonidos, así como de grabaciones propias hechas con mi móvil en alguna de mis esporádicas excursiones, fui generando otro grupo de archivos, esta vez de audio, para que sonaran en las localidades (nuevo condacto al canto).

Y quizá te preguntes, ¿porqué no pusiste el audio en el propio vídeo? Pues básicamente por problemas de espacio: si un vídeo es un bucle de 5 o 10 segundos, el audio se repetiría muchas veces mientras estás en la localidad. Poniendo el audio en otro archivo puedes hacer que este sea más largo y que las repeticiones no sean tan evidentes.

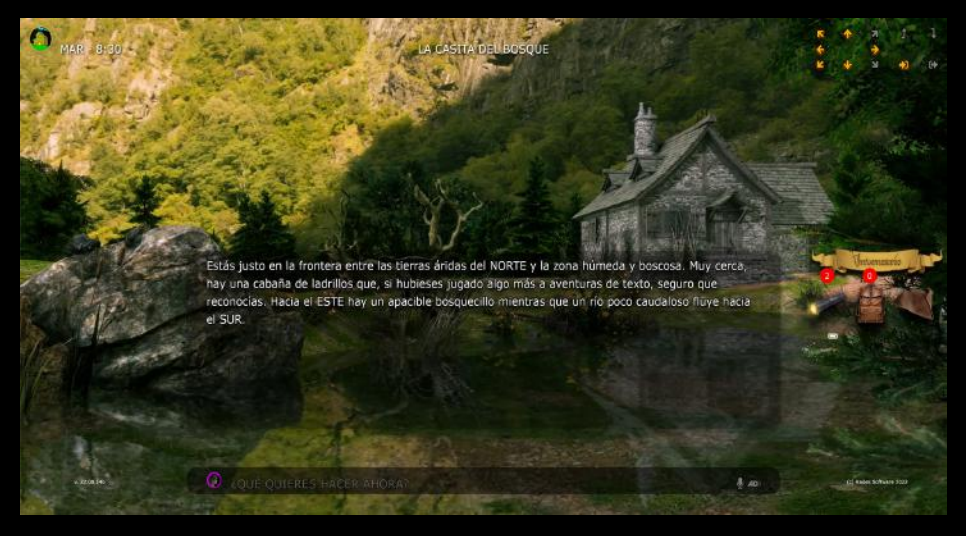
Para montar tanto audio como vídeo utilicé la herramienta gratuita Kdenlive. (https://kdenlive.org/es)

El entorno del juego

Otro de los grandes retos a los que me tuve que enfrentar, no solo por lo que para mí representaba sino por la cantidad de aportaciones «desinteresadas» que me iban llegando, fue el diseño del entorno de juego.

Aunque **ngPAWS** ofrece muy buenas formas de «customizar» el aspecto de tus aventuras, yo buscaba algo más, un punto extra que hiciese que esta, mi humilde creación, fuese llamativa para las nuevas generaciones.

La utilización de una imagen a pantalla completa unida a una zona de descripciones y línea de comandos semitransparente aportaba algo de inmersión a



la trama. Unas zonas dedicadas al inventario y a los personajes ayudarían al jugador a conocer su situación sin necesidad de estar escribiendo el comando **INVENTARIO** o **MIRAR**.

En la parte superior, y como si de una barra de herramientas se tratase, integré el botón de menú (luego hablaremos de él), un reloj, fundamental para algunas acciones del juego, el nombre de la localidad y una rosa de los vientos que marca las salidas disponibles.

Cuando gráficamente ya creía que lo tenía todo, llegaron más retos: Las partidas guardadas.

Ciertamente, el sistema de guardado de partidas de **ngPAWS** no es el más intuitivo y puede que necesite de alguna revisión, pero funciona perfectamente… desde la línea de comandos.

Así que programé un sistema de gestión de partidas que, además de permitir guardarlas fácilmente, ofrecía información gráfica sobre el estado de la partida (gráfico de la localidad, objetos llevados, etc.).

También se me ocurrió hacer que la linterna mostrase la carga de las pilas



mientras estaba en uso y que parpadease alertando al jugador de lo inminente de la tragedia.

Mostrar el interior de la mochila fue mucho más sencillo, y con algún pequeño truco en JavaScript y, sí, varios condactos propios, se solucionó fácilmente.

Cuando ya estaba a punto de cantar victoria tuve una conversación con Juanjo y Ricardo en la que se me sugirió que «el personaje podría desplazarse más rápido en lugar de recorrer todas las localidades». Pues eso, programado el condacto «IR A» solo para las localidades visitadas.

¿Y cómo sabías cuáles eran? Pues usando el mapa que amablemente dibujó mi hermana, la Pirata Parito.

Una vez terminadas las pruebas y gracias al sistema de registro de partidas, conseguí que el juego fuese mínimamente jugable.

Por último, quedaba conseguir un dominio, subir los archivos y rezar para que la acogida fuese benévola.

Solo me queda agradecer a todos los que la han jugado, a los que me han felicitado, a los que no, a los que han encontrado fallos y a los que me han aportado ideas.

Seguro que saldrán decenas de *bugs*, faltas e incongruencias, pero al fin he conseguido volver a aquel viejo valle que visité de joven y eso, para mí, es más que suficiente. A todos los que me habéis acompañado en este viaje. Gracias y…

¡Nos vemos en el interior de La Gran Caverna!

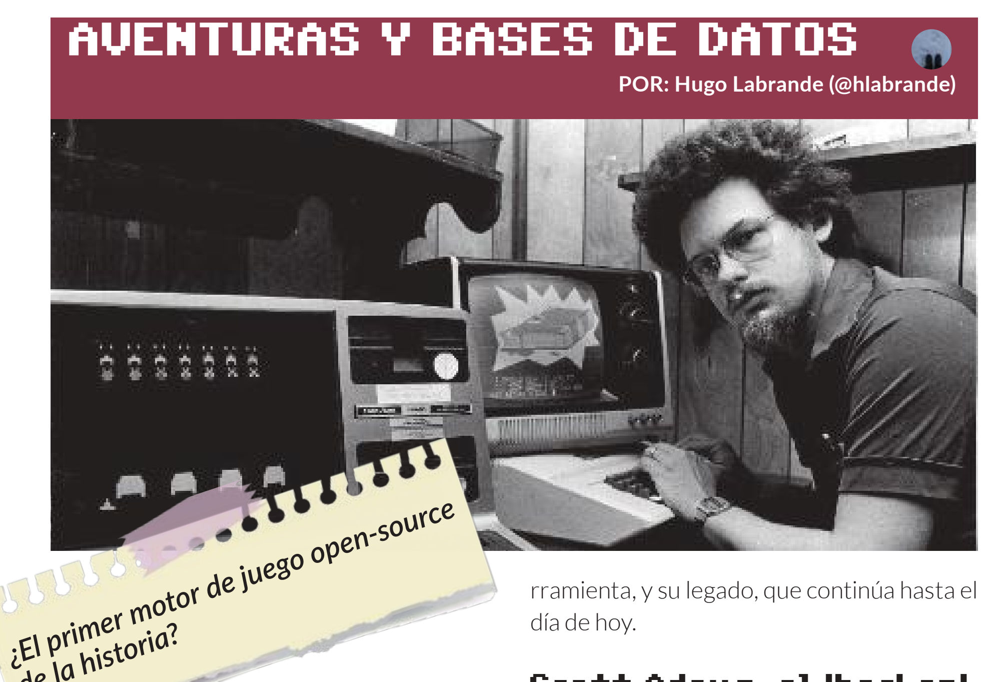





AZPIRI

AVENTURAS Y BASES DE DATOS

POR: Hugo Labrande (@hlabrande)



Hoy en día es posible crear fácilmente cierto tipo de videojuegos gracias a herramientas especializadas accesibles a todos y que incluso son utilizadas por creadores comerciales independientes: **Ren'Py** para novelas visuales, **Adventure Game Studio** para aventuras gráficas, etc. Esta situación no es nueva: en 1980, un motor accesible para todos permitía crear juegos de aventuras de texto, y fue utilizado tanto por aficionados como por grandes estudios a partir de 1981. Circuló por varias manos y en múltiples contextos, y sirvió de base (más o menos directamente) para la creación de cientos de producciones independientes. Intentaremos rastrear el camino de esta herramienta, y su legado, que continúa hasta el día de hoy.

Scott Adams, el 'hacker' de gran corazón.

La historia comienza con Scott Adams, un *hacker* de Florida que descubrió en 1978 la sensación en los campus estadounidenses de la época: **Adventure**, de William Crowther, uno de los primeros juegos de aventura de texto con analizador sintáctico. En ese momento, era jugable desde terminales que se conectaban a una computadora central que devolvía el resultado de nuestras acciones. Las máquinas de la época (Apple II, TRS-80, etc.) eran incapaces de ejecutar este tipo de programas, y ello motivó a Scott Adams a intentar diseñar un equivalente para esos micros.

El planteamiento del joven floridano para sortear los límites de esos microor-

denadores era la concesión: un analizador sintáctico rudimentario, pocos objetos, pocos lugares, y descripciones de legendaria brevedad (en realidad bastante apreciadas por los extranjeros, frente a los extensos textos de Infocom). En cuanto al código, Adams también tiene la idea de anticipar posibles acciones, así como sus resultados, y recopilar todo en una base de datos. El resultado es un motor, escrito en BASIC, que luego puede adaptar a varias máquinas. Había nacido Adventure International.

Una vez que este motor fue codificado e implementado, resultó muy sencillo escribir nuevos juegos: bastaba con crear una base de datos diferente, cambiar el nombre y las propiedades de los objetos y ajustar las descripciones y las respuestas a



las acciones. Scott Adams realizó así doce aventuras en tan solo 18 meses, una productividad sin igual en la época. Combinado con la portabilidad del código, su negocio rápidamente ganó cierta notoriedad; sus productos son los más vendidos de la era 1978-1980.

Pero Scott Adams no tiene realmente el alma de un financiero. Había encontrado un proceso creativo divertido y solo quería ver a dónde le llevaría. Ni siquiera intenta protegerlo, lo que lleva a la revista *Jeux & Stratégie* a escribir en sus páginas: «¡Hay que reconocer que su fantástica promoción es el resultado de la piratería!».

En realidad, fue aún más lejos: en la más pura tradición del espíritu *hacker* de la época, publicó un artículo, *An Adventure in Small Computer Game Simulation*, en la revista *Creative Computing* de agosto de 1979 (menos de un año después del lanzamiento de su **Adventureland**), en el que explica cómo funciona su código. Incluso llegó a publicar el código fuente completo de este último en la edición de julio de 1980 de *SoftSide*, al año siguiente.

Al ser el motor ampliamente accesible, cualquiera podría usarlo para sus propios trabajos. Es el caso del inglés Brian Howarth, que creó (y vendió) media docena de *Mysterious Adventures* diseñadas con el motor de Scott Adams entre 1982 y 1983.

Al otro lado del Atlántico.

A principios de 1980, el británico Ken Reed se hizo con un TRS-80 y unas aventuras de Scott Adams, y se interesó por el funciona-

miento de estos juegos. El código fuente de **Adventureland** mencionado anteriormente aún no se había publicado; tuvo que aplicar ingeniería inversa a los juegos de Scott para ver cómo funcionaban. De ahí extrajo un método general, portable a todos los sistemas, que publicó en un artículo aparecido en agosto de 1980 en la revista inglesa *Practical Computing* con el título *Adventure II - an epic game for non-disc systems*. Su artículo describe, con todos los aspectos técnicos detallados, la forma de codificar una aventura de texto de principio a fin. Su enfoque se basa en la creación de tablas: una para el vocabulario, otra para las cadenas de caracteres, otra para los objetos y una más para las acciones posibles. Se codifican con un formato muy particular: una línea incluye un comando (dado por 2 números, uno para cada palabra), una lista de condiciones para verificar (tenemos este objeto, por ejemplo) y, finalmente, una lista de consecuencias a realizar.

El artículo tuvo un éxito rotundo en Gran Bretaña, tanto que creó escuela. Este motor lo utiliza, por ejemplo, el estudio británico Artic Computing, que creó **Planet of Death** (la primera aventura de texto británica) en 1981. También se encuentra el mismo año en el libro *The ZX81 Pocket Book* de Trevor Toms, donde uno de los programas detallados, **City of Alzan**, se basa en el motor de Ken Reed. También se explica el funcionamiento del motor, así como el contenido de las tablas de vocabulario, objetos y acciones. Basta cambiarlo para crear tu propia historia.

En 1982, Graeme Yeandle y su amigo Tim Gilberts, el fundador de Gilsoft, crearon dos juegos utilizando el método de Ken Reed. Deseando optimizarlo, tienen la idea de vender un programa para el llenado

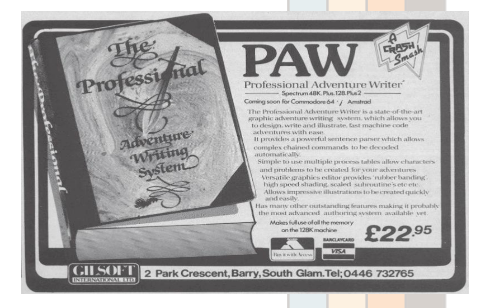


de las tablas desde una interfaz basada en menús (idea de Gilberts) que permite al usuario definir su escenario de forma más sencilla. Con algunas modificaciones al código original, **The Quill** se lanzó comercialmente en 1983, sin olvidar mencionar al diseñador original. El programa, económico y mal protegido, simplemente solicita incluir la cita *Made by The Quill* en las aventuras desarrolladas con él.

Ante el enorme éxito, el programa, originalmente creado para ZX Spectrum, es portado a la mayoría de los ordenadores de 8 bits de la época y ¡durará hasta 1997! **The Quill** revoluciona la creación *amateur* del género. Gilberts estima que hubo más de 450 aventuras realizadas con su *parser* durante ese tiempo. En su mayoría están creadas por aficionados que luego intentan vender su trabajo.

También se distribuye como **AdventureWriter** en Estados Unidos, gracias a CodeWriter. Estos últimos traducen el programa al francés sin la autorización de Gilsoft. Esta versión francesa fue distribuida por Sofitec en 1985 y se utilizó en el diseño de al menos un producto comercial, **L'énigme du Triangle**.

The Quill es quizá la primera herramienta que permite a un no programador crear un juego, al menos la primera con tanto éxito. Dos años más tarde, en 1985, Gilsoft lanzó **The Illustrator** (para ZX Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC), que permitía agregar imágenes. Luego vino **Professional Adventure Writer (PAW)**, que reúne una útil colección de herramientas y agrega un analizador más capaz, pero solo



para ZX Spectrum y CP/M. Unos años más tarde, Tim Gilberts diseñó el motor **DAAD** para el estudio Aventuras AD. Las aventuras de esta compañía tienen un gran éxito y son sinónimo del género en los círculos de habla hispana.

También podríamos mencionar **Graphic Adventure Creator (GAC)** de Sean Ellis, otro *parser* popular y más eficiente que **The Quill**. Todos estos programas se basan en el llenado de «bases de datos», donde cada acción que tiene una consecuencia debe ser planificada y codificada por el creador. Este modelo, heredado de Ken Reed, es el opuesto al de Infocom, más centrado en la simulación realista de las acciones que realiza el jugador: los objetos tienen propiedades («es un contenedor», «emite luz», etc.) y los verbos se basan en ellas para modificar el estado del mundo. Esto brinda juegos más profundos y flexibles, pero el trabajo de depuración es aún más difícil: el jugador



puede modificar el mundo de una manera no prevista por el desarrollador, lo que es imposible con una base de datos de acciones determinadas.

Lo que puede sorprender es que estos motores todavía se usan en la actualidad. En concreto, existe una comunidad de creadores de videojuegos retro que utilizan estos mismos motores, especialmente en España, a través del **CAAD**. Tim Gilberts, con la ayuda de Stefan Vogt, pudo encontrar y poner en línea las últimas versiones de los programas y los aficionados se han reapropiado de las herramientas de Infocom desde los años 90, formando una comunidad de creación de aventuras de texto que sigue viva y desarrollando atrevidas producciones.

¿Y en Francia?

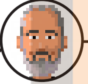
El código de Ken Reed también ha tenido influencia en Francia. El punto de partida es quizá la traducción del libro de Trevor Toms, que apareció bajo el nombre *Le petit livre du ZX81* a través de Editions P.S.I. en febrero de 1982.

Alain Brégeon, conocido como el programador de **Le passager du temps** (1986), es uno de los lectores de este libro. En aquel entonces realizaba componentes y extensiones para el ZX-81 y, más tarde, para el Oric. Publicó dos programas en 1982 con Micro-Systèmes: un juego de bolos y **La maison du professeur Folibus**. Este último se basa en el sistema descrito en el libro de Trevor Toms, que cita. Brégeon nos explica su enfoque:

> «No sabía que existía y gracias a este libro me interesé por su lógica, que me pareció brillante, con esa codificación cuasi-booleana. [...] Yo no hablaba nada de inglés, así que mi curiosidad no era sobre la aventura de texto sino sobre cómo funcionaba».
> Entrevista del autor con Alain Brégeon, 19 de mayo de 2020

Brégeon menciona el inglés porque en ese momento se traducían muy pocas producciones del género. **La maison du professeur Folibus** tiene la distinción de ser (tras mucho investigar) la primera aventura de texto original en francés de gran distribución. El motor de **Folibus** no volvió a ver la luz durante algunos años, pero Brégeon lo empleó nuevamente en 1985 para **Le passager du temps** junto a Patrick Beaujouan, a quien posteriormente se lo cedió para su próximo proyecto, **Conspiration de l'an III**.

El año 1983 fue una revolución en el mundo de los microordenadores en Francia, impulsada en particular por el éxito



Nota del traductor: Tras la liberación inicial del **DAAD** por parte de Andrés Samudio gracias a la labor de *Rockersuke*, debo añadir. Los detalles están en *La Línea Dura*, el blog de *Rockersuke*, y en el **CAAD 50**, donde se reproduce su entrada al respecto.

del Oric-1, vendido a partir de abril-mayo. El motor de Reed se puede encontrar en varias producciones publicadas ese año. El primero es **Morts subites**, aparecido en junio. Fabien Guez, estudiante de informática en Jussieu, descubre en un libro un motor que permite codificar juegos de aventura de texto, pidiendo a su amigo Francis Wolinski alrededor de marzo de 1983 que le crease un guión.

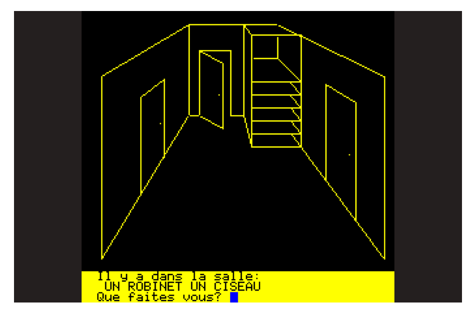
> «El programa se basaba en un *framework* (en aquel momento no se llamaban así) que permitía codificar cualquier juego de este tipo. Recuerdo que Fabien me lo comentó y me pidió que diseñara un escenario adaptado al programa porque yo tenía imaginación... Hice una maqueta en papel con el plano de la casa y luego establecí una especie de escenario (muy pobre, visto en retrospectiva) con todas las trampas y trucos para salir de ella. [...] Lo hice en unos días, una semana tal vez. Luego, tuve que codificar todos los estados y sus cambios en el formato esperado por el programa. [...] Gérald [Augustoni, amigo de Fabien Guez en ese momento] lo adaptó al ORIC porque su padre participó en su comercialización en Francia. [...] Me imagino que lo hicimos en un mes o dos. Pero éramos estudiantes, eso lo hacíamos entre clases y otras cosas».
> Entrevista del autor con Francis Wolinski, 11 de noviembre de 2019

Así fue como este título, creado gracias al motor de Ken Reed por tres estudiantes, fue lanzado casi al mismo tiempo que el Oric-1.

También se encuentra en juegos más famosos para Oric, lanzados unos meses después de este. En 1983, Laurent Benes estaba en el segundo año de la escuela secundaria cuando descubrió el motor de Reed.

> «Tenía un Oric y leía bastantes revistas sobre informática (la nueva moda en ese momento). [...] Diseñé **Le Manoir du Dr Genius** principalmente por diversión.»

Le Manoir du Dr Genius fue realizada con la ayuda de su entonces novia, Karine Le Pors (quizá la primera mujer que ha participado en el diseño de un videojuego en Francia). Laurent usó el código en BASIC del motor, que mejora para agregar gráficos de trama de líneas; Karine ayuda con el diseño del guión, las pruebas, y compone la música. El padre de Laurent descubre en un anuncio que la joven empresa Loriciels



LE MANOIR DU DR GENIUS (1983)

busca publicar programas para Oric, y así se publicita **Le Manoir du Dr Genius** en los primeros anuncios de la compañía en el verano de 1983.

Laurent vuelve a la carga y consigue un éxito aún mayor: **Le mystère de Kikekankoi** (Navidad de 1983), todavía basada en el método de Reed. Continuó trabajando en el motor y mejorándolo:

"Cambié y mejoré rápidamente el sistema. [...] De estar hecho en BASIC, gradualmente lo pasé a ensamblador. Amplié sus funcionalidades (gráficos, velocidad, música, voz, etc.) y añadí mejoras en el soporte (**Orphée** fue el primer título de Loriciels exclusivamente en disquete, creo). También lo porté a diferentes plataformas. [...] El problema era que principalmente hacía estos juegos durante las vacaciones escolares, ¡así que iba contrarreloj! Luego, regresaba a la escuela y, por lo tanto, no tenía tiempo para hacer ajustes».

Entrevista del autor con Laurent Benes, 6 de mayo de 2020.



La versión en ensamblador del motor se utilizó para **Le retour du Dr Génius** (1985), también diseñado con Karine Le Pors. Benes también se encargó de la portabilidad del primer episodio en Amstrad CPC, y siguió publicando títulos como **Top Secret**, y especialmente **Orphée**

(que causó sensación en su momento por sus gráficos) y su secuela, editada por Ubi Soft. Luego fue reclutado, unos años después de sus estudios de ingeniería, en Electronic Arts, donde todavía permanece 27 años después.

Finalmente, cabe señalar que el motor de Ken Reed apareció en al menos otros dos juegos de Oric en ese momento: **Terminus**, de Robert Piéchaud, y **Les aventures de Lilla et Jacky**, ambos publicados en 1984. Es relativamente fácil reconocer su paternidad: todos están hechos con BASIC interpretado (y no compilado), lo que hace posible el análisis de su código fuente, y se pueden reconocer allí las tablas características de este sistema.

Es difícil decir si este motor se usó en otras producciones francesas además de las mencionadas en este artículo. No es imposible, así que si un lector avezado conoce alguna, ¡háganoslo saber!

¿Desea saber más?

El autor quiere dar las gracias a Jean-Claude Catherine y *DOM50* por los detalles sobre los juegos Oric.

Tim Gilberts fue entrevistado por Stefan Vogt en la web 8-bit.info, en la cual hay mucha información sobre Gilsoft:
http://8-bit.info/2017/01/22/the-gilsoft-legacy

También se recomiendan los artículos de Jimmy Maher en el blog *Digital Antiquarian*:
https://www.filfre.net/2013/07/the-quill

Los artículos originales de Scott Adams y Ken Reed se pueden encontrar muy fácilmente en Internet:
https://archive.org/details/creativecomputing-1979-08 (página 90) y
http://www.nostalgia8.org/download/adv-creators/paw/kenreed.html

El artículo original de Hugo Labrande en francés se publicó en el número 37 de *Pix´n Love*:
https://www.editionspixnlove.com/pix-n-love-le-mook/985-pix-n-love-37-zelda-cdi-9782371881341.html

CÓMO SE HIZO... KHURDIAN

POR: Jorge Casares



Yo y Khurdian

Francamente no sé por dónde empezar. Pero pienso que quizás para poner las cosas en contexto deba retroceder unos años antes de la creación de **Khurdian**, la primera aventura *amateur* española que incluía gráficos VGA 256 colores. Que ni siquiera yo sabía que fuera la primera en incluirlos, dado que no estaba al tanto de lo que había o no en el mercado de videojuegos de aventuras. Simplemente, como un aficionado más a la programación que era yo, había empezado a hacer cositas en el PC y ya había averiguado cómo imprimir en la pantalla esos gráficos de colores. Así que, en un intento de hacer algo completamente acabado, surgió esta aventura.

Para empezar, y retrocediendo algunos años, mi afición a la programación me vino viendo por primera vez un Spectrum en casa de mi primo, el cual posteriormente me dejó leer las primeras revistas de Microhobby que había visto y cuyos artículos de programación me iniciaron en ese fascinante mundillo de poder crear tus propias cosas en el ordenador.

Dado que en aquella época era importante que los juegos estuvieran hechos en código máquina para que fueran fluidos en el Spectrum, empecé a investigar la programación del Z80 con algunos artículos que leí en Microhobby, y sobre todo, gracias a que mi primo que me dio muchas microfichas en las cuales salían instrucciones en ensamblador.

Yo no tenía dinero para comprarme libros, así que tiraba de algunas revistas Microhobby que compraba de vez en cuando, y de lo que me dio mi primo.



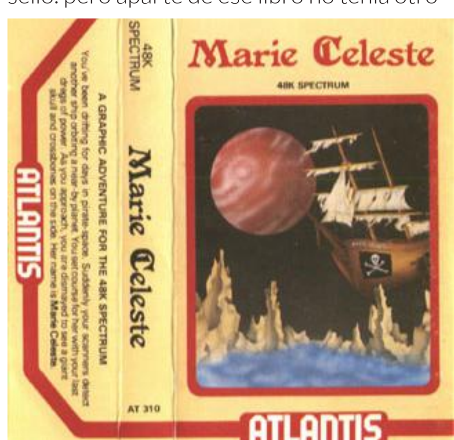
DOCUMENTOS ORIGINALES DE LA CREACIÓN DE **KHURDIAN**

Tras varias pruebas y errores, conseguí hacer algunos programas pequeños en ensamblador del Z80.

Con el tiempo conocí por primera vez la que fue mi primera aventura conversacional, **Marie Celeste**, una aventura inglesa publicada por Atlantis Software que compré en el mercadillo. Me atrajo la portada con el barco pirata y me dije, vamos a comprarla. No sabía que ese juego era una aventura conversacional hasta que vi por primera vez **La Aventura Original** de AD, pero me gustó por su temática náutica y quise hacer algo parecido más adelante. (Hubo algunas pruebas con el **PAWS** pero ninguna prosperó y algunas cortas se perdieron)

Años más tarde, ya teniendo PC en casa y sabiendo código máquina del Z80, me adentré en la programación del 8086.

Me había comprado un libro para aprenderlo, concretamente *Programación en ensamblador* de Miguel Angel Rodríguez-Roselló. pero aparte de ese libro no tenía otro



CARÁTULA DE **MARIE CELESTE** (ZX SPECTRUM 48K)

material, y no tenía dinero para comprar más. Este dato es importante porque recuerdo que algunas cosas que programé, como algunas situaciones que en la aventura debían suceder al azar, las hice sin saber bien lo que hacía.

Efectivamente, **Khurdian** fue desarrollado íntegramente en ensamblador del 8086 y no en Basic como había leído por ahí. Respecto a la importancia de tener poca información se notó en la aventura, eso creo. Uno de los problemas a los que me enfrenté era cómo simular el azar para decidir una acción, y lo hice leyendo un puerto del PC que constantemente daba valores diferentes. No sabía cuál era la función que tenía ese puerto en el PC. Simplemente una tarde me puse a probar a leer diferentes puertos, uno a uno, hasta dar con uno que me diera aleatoriedad.

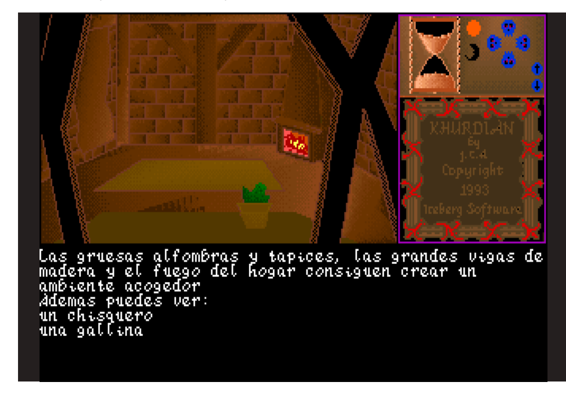
Sé de buena tinta que a cierta gente al cambiar de pantalla le hacía un efecto extraño de colores. En mi ordenador no pasaba. Lo cual me hace suponer que es por cosas similares a lo que hice como la función del azar en otras partes del programa, o algo de la tarjeta gráfica que desconocía, o a saber, quizás un duende juguetón…

Por aquella época me había leído *El Hobbit* y estaba muy influenciado por la historia y el entorno que la rodeaba. Yo quería hacer una aventura que iba de la lucha entre dos magos, con posibilidad de hacer algunos hechizos, que hubiera día y noche y que el tiempo diera juego a ciertas situaciones, pero lo que me encontré fue un camino muy duro por los múltiples problemas que me surgían programando en ensamblador, como hacer la interfaz, impresión de gráficos, el sistema de tiempo, etc.

Debido a todos esos problemas de programación a los que me iba enfrentando cada día, y a que la historia en general la tenía en la cabeza, en algún momento, tras pasar un buen tiempo arreglando fallos, llegué a un punto donde no tenía claro qué es lo que quería en la aventura. No recordaba la historia que tenía en mente. Estaba un poco harto de los múltiples fallos que iban apareciendo. Me había olvidado de la idea inicial, y además ya tenía ganas de acabarla.

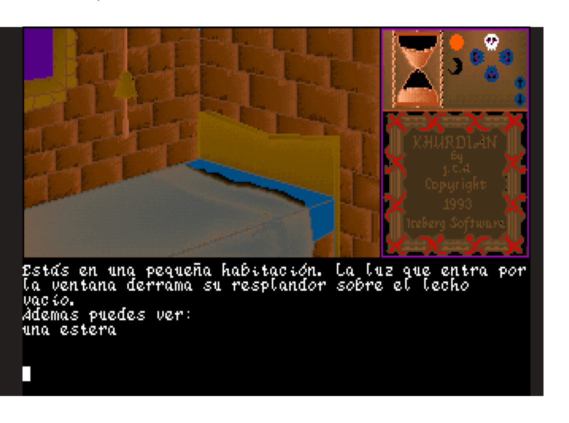
> “**Khurdian** iba a ser inicialmente una historia de magos inspirada en un mundo similar al de Tolkien.”

Era realmente mi primer programa complejo en ensamblador, así que simplemente, para no complicarme la vida, decidí



cambiar la historia e inspirarme directamente del libro de *El señor de los anillos*, y no tener que pensar mucho.

En cuanto al nombre, creo recordar que estuve buscando nombres extraños, y este me sonó bien sin saber qué significaba, así que me lo tomé prestado. El desarrollo fue realizado con algunas paradas en el tiempo. No recuerdo exactamente cuánto tiempo me llevó, pero diría que año y pico.



A nivel interno, de programación, me basé mucho en el *parser* **PAWS**. Me inspiré en el listado de comandos que tenía ese *parser* para hacer como unas *macros* con directivas de ensamblador que los simularan. Las metía secuencialmente en una matriz o *array* al principio del programa, y realmente lo que es el programa en sí, lo que hacía es ir leyendo constantemente esa tabla y ejecutar la acción en consecuencia.

Esa tabla con esas *macros* era la forma en que programé el juego en un lenguaje más humano, una vez hecho el *engine* en código máquina que las procesaba o interpretaba. En vez de teclear instrucciones en código máquina para procesar las acciones del jugador, comparar si está en una localidad, etc, escribía una entrada en esa tabla que hacía exactamente eso. Me es difícil explicarlo porque perdí el código fuente, pero así lo hice más o menos.

Los gráficos los hice con una copia que tenía de Deluxe Paint. Dado que tenía cierta soltura dibujando a lápiz y papel, más o menos me las arreglé para hacer algo con el programa, aunque hacerlo con el *mouse* era bastante complicado. Y bueno, no me siento muy orgulloso del juego, con un guion que podría haber sido otro y más cuidado, pero sí el hecho de haberlo terminado.

Empezar las cosas es muy fácil, pero acabarlas es otro cantar. En mi caso recuerdo que cuando se publicó por primera vez la primera noticia sobre mi aventura en el **CAAD** salté de alegría simplemente por verla ahí. Y en cierto modo, pese a todas las dificultades, el hecho de verla mencionada me obligó a continuar el desarrollo hasta terminarla. Creo que en otro contexto, lo hubiera abandonado en el cajón.

Y bueno, esto es todo. Actualmente estoy desarrollando una nueva aventura que espero poder acabar. En todo caso, ya estoy curado de arreglar fallos. No obstante, sigo teniendo problemas en desarrollar un guion que me acabe de gustar, pero la parte técnica está solucionada debido a que hoy en día lo encuentras todo por internet, y eso es un lujo que antes apenas había (en cuanto a información). Estará acabada cuando suba la marea, *arrr*.

NIGHTMARE FRAMES

COMENTARISTA: DARDO



Sistema	PC
Autor/es	Postmodern Adventures
Sistema de autoría	**AGS**
Precio:	Desde 10,99 euros
Año:	2022 (16 de junio)
Idiomas:	Español e inglés
Web:	https://postmodernadventures.itch.io/nightmare-frames

José María Meléndez, creador de **Dead Dimension**, **Urban Witch Story** y **Billy Master Was Right** nos vuelve a sorprender con una nueva aventura solo dos años después de su última producción. Y aunque esta vez ha contado con algo más de ayuda, todo el mérito sigue siendo suyo ya que es el guionista, programador y diseñador del juego.

Sigue en su línea de temática de terror y misterio sobrenatural, ambientada en los años 80, tanto con el guion como en la estética de pixelación de los gráficos. Perspectiva en tercera persona y basada en puzles de inventario. No hay voces pero los textos los tenemos en castellano e inglés.

Contiene más de 80 escenarios jugables donde podemos examinar cada detalle y como 50 personajes con los que podemos interactuar y mantener largas conversaciones.

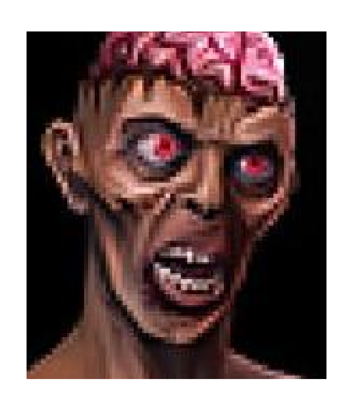
Es una aventura gráfica *point'n'click*, muy larga y creada para *Windows* con el motor **AGS** (**Adventure Game Studio**: https://www.adventuregamestudio.co.uk/) que nos tendrá ocupados muchísimas horas,







COMO SIEMPRE EN SUS AVENTURAS, HACE UN HOMENAJE A LOS AÑOS 80, TANTO EN SU ESTÉTICA PIXELADA COMO EN LA MÚSICA.



pero afortunadamente el sistema de *save* funciona perfectamente y podremos salvar y recuperar la partida cuando queramos.

Es su primera incursión en plan comercial, ya que hasta ahora todas sus aventuras habían sido gratuitas. Si queremos descargarnos el juego podemos ir a su página (https://postmodernadventures.itch.io/nightmare-frames) o a Steam (https://store.steampowered.com/app/1650590/Nightmare_Frames/) y previo pago de 10,99 euros nos podremos descargar los 911 megas que ocupa. Y si no estamos muy seguros de que nos vaya a gustar, también podemos descargar una demo de 404 megas para probarla.

Los requisitos recomendados para un correcto funcionamiento de la aventura son: Windows 7 o superior, procesador de 2 GHz+, memoria de 1 GB de RAM, gráficos compatibles con tarjeta DirectX, igual que la tarjeta de sonido, y 3 GB de espacio en el disco duro.

Como siempre en sus aventuras, hace un homenaje a los años 80, tanto en su estética pixelada como en la música. Personalmente creo que hay muchas referencias a esos años y también me atrevería a decir que los personajes tienen algún parecido a personas reales, pero esto ya no podría asegurar si es real o solo mi impresión.

Finalmente quisiera poner unas reseñas publicadas en diversas revistas especializadas y que definen muy bien el juego: **Nightmare Frames** es uno de los mayores triunfos de la aventura gráfica en los últimos tiempos». Meristation(https://as.com/meristation/2022/07/04/analisis/1656947122_765737.html)
«Para mí fue un gran viaje en el tiempo y me divertí al menos tanto como en los mejores títulos de Wadjet Eye». GamersGlobal (https://www.gamersglobal.de/news/221895/spiele-check-nightmare-frames-packender-adventure-thriller)
«**Nightmare Frames** es un buen ejemplo de *point'n'click* que conoce su propósito y ejerce dosis estratégicas de nostalgia como un objeto contundente y ensangrentado».
Polygon
(https://www.polygon.com/reviews/23170094/nightmare-frames-review-horror-games-point-and-click-adventures)

Ambientación

Tomamos el papel de un guionista de cine en horas bajas llamado Alan Goldberg, cuya especialidad son las películas de terror *slasher* (anglicismo derivado de la palabra *slash* que significa cuchillada o corte) pero que se ha quedado sin ideas. La acción nos sitúa en el año 1985 y estamos ante un *thriller* paranormal y de investigación que a medida que avanzamos es cada vez más oscuro; entramos en una especie de terror atmosférico y acabamos en un miedo visceral.

Podemos dividirla en tres partes. En primer lugar estamos en Hollywood y nuestra búsqueda se limita a encontrar un productor y el elenco para nuestra película. Se supone que escribimos *Lunático* y tras su éxito estamos intentando hacer *Lunático II*. Aquí visitaremos a productores de serie

B, talleres de efectos especiales, sectas y demás rarezas que siempre hemos visto en el cine.

La segunda parte nos lleva a un extraño pueblo llamado Serena, un pueblo que parece encantado y donde empezaremos a percibir señales paranormales. Todo se debe a que Helen Westmore, una excéntrica millonaria, nos concederá cualquier deseo si descubrimos el paradero de la última e inédita película del genio del terror Edward Keller, considerada la más terrorífica de la historia. Y resulta que debemos ir a ese pueblo porque la leyenda negra de este genio comienza justo cuando Keller fue visto allí por última vez.

La tercera parte, en la que volvemos a Los Ángeles, ya se convierte en un terror total con sangre por todos lados como si hubiéramos bajado al infierno y con un fantasma real que nos amenaza tanto a nosotros como a nuestra mecenas y que debemos parar.

Gráficos

El juego tiene unos gráficos muy cuidados en plan pixelado como en los juegos de los 80. Un estilo *retro pixel art* que rinde homenaje a los viejos tiempos.

En las conversaciones siempre aparecen unos cuadrados con las caras de los que hablan que están muy logradas. Están dotadas de una gran expresividad y son muchos los personajes que intervienen.

Dentro del juego tenemos un directorio llamado «*Portrait artbook & OST*» donde en el fichero PDF «*Portrait Artbook*» (fig. 1 y 4) están todas ellas reunidas, obra de Paco García, y que vale la pena contemplar. Se puede descargar gratuitamente desde Steam (https://store.steampowered.com/app/2016250/Nightmare_Frames__Portrait_artbook__OST/)

Jugabilidad

En principio ya hemos comentado que la aventura es sobre puzles de inventario, lo que significa que debemos buscar objetos y usarlos en el lugar adecuado, siempre de una forma asequible y bastante fácil, pero en el fondo son pocos los objetos que usaremos en comparación con lo que dura el juego. Aquí lo que nos va a llevar mucho tiempo son las conversaciones. Vamos a mantener conversaciones con todo el mundo y muy largas, que serán las que van a abrir nuevas localizaciones y que no podemos obviar. Y si las frases no desaparecen deberemos seguir hablando, e incluso cuan-



Figura 1: Portrait Artbook

do se acaba la conversación debemos volver a preguntar por si acaso.

Por una parte esto es divertido, y leer un rato las charlas es interesante. Además, debemos hacerlo para saber de qué va todo, pero a la larga tanto leer cansa un poco y si optas por ir saltando las conversaciones acabas por no enterarte de nada. Es una aventura que en un par de horas (y ya es mucho) se puede acabar tranquilamente, pero al tener que leer tanto se llega casi a las 5 horas. Así que este sería quizás el único punto negativo a mi parecer.

Por otro lado, los textos de los diálogos se muestran en la parte inferior izquierda de la pantalla y son de color rojo, pasando a blanco cuando se contestan. El texto rojo muchas veces se confunde con los dibujos de la pantalla y es algo difícil de leer.

El botón derecho del ratón sirve para examinar y el izquierdo para hacer las acciones. Todas las pantallas están llenas de objetos que examinar y lo tendremos que hacer con los dos botones para más seguridad. Con la tecla F5 hacemos un *save* rápido y con F11 cambiamos de pantalla completa a formato ventana.

El inventario (fig.2) se encuentra en la parte superior de la pantalla, escondido, y se abre cuando pasamos el puntero por encima. Podemos examinar los objetos con el botón derecho del ratón y usarlos simplemente con seleccionarlos y usarlos donde queramos. En su parte derecha tenemos el menú (al que también se accede con ESC) (fig.3) donde tenemos las opciones típicas de salvar, cargar, volumen, idioma (castellano o inglés), tipo de pantalla o velocidad del texto (normal o lenta).

También hay una opción especial llamada «comentarios con el taxista». En la primera parte de la aventura nos vamos a desplazar en taxi, y cuando lo cogemos el taxista nos va a dar conversación sobre diferentes cuestiones, tipo política, actores, etc. Con esta acción desactivada aparecen directamente las localizaciones y nos ahorramos la charla.

Sobre el personaje, sus movimientos son rápidos y fluidos. A la hora de cambiar de escena, que es por los lados, no hace falta ir hasta allí sino que pulsando en



Figura 2: Inventario

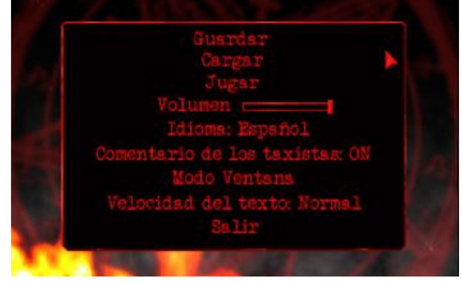


Figura 3: Menú

los laterales salimos directamente de la pantalla.

Dificultad

La aventura destaca por su solidez narrativa y sus gráficos pixelados, además de por la música y los magníficos retratos de los personajes, pero no por la dificultad. Es un juego sencillo y fluido donde lo importante son las conversaciones, y estas nos llevarán paso a paso por todas las partes del juego hasta su conclusión.

Por esto se puede decir que es un juego bastante lineal, con pocos puzles y no muy complicados, para no romper el guion y no acabar frustrándonos. Como única excepción tenemos un *quiz* con 20 preguntas sobre música y películas de terror, pero es un caso aparte y más bien para entendidos de estos géneros y que no afecta al desarrollo del juego.

Creo que el autor esta vez ha priorizado un gran guion sobre los demás elementos, sin perder la jugabilidad, y no quiere que perdamos la atención en él, ya que su complicación y rareza van en aumento y cuando ya crees que llegas al final y lo tienes todo resuelto, te das cuenta de que no es así y que la cosa se complica cada vez más.

Sonido

Dentro del juego tenemos un apartado donde hay un CD entero con todos los temas del juego. En casi cada localización encontraremos su propia banda sonora y todas ellas están incluidas en un recopilatorio. Los autores son Stefano Rossi y Rubén Jiménez y escuchadas aparte son una maravilla. Son 19 temas que duran desde un minuto hasta algo más de cuatro, de estilo *Synthwave* (un género de música electrónica influenciado por bandas sonoras de películas, música y videojuegos de la década de los 80)(fig.5).

Igualmente en la localización del «Joe´s Diner» tenemos un televisor donde la DJ Karen nos pone temas de *Synthwave* y solo tenemos que entrar y salir cada vez si queremos ir escuchándolos (no está traducido). Son temas que desconozco pero según dicen los textos son de *The Bangles* y *Duran Duran*.

Como curiosidad, Stefano Rossi es un gran músico en la escena *Synthwave*, donde es conocido como *Heclysma* (**https://soundcloud.com/heclysma**). Vale la pena escuchar sus canciones.

Tanto las canciones como el *Portrait Artbook* se pueden descargar de Steam (**https://store.steampowered.com/app/2016250/Nightmare_Frames__Portrait_artbook__OST/**).
Aparte de esto tenemos muchos efectos de sonido, casi cada acción lleva uno. Al



Figura 4 : Portrait Artbook



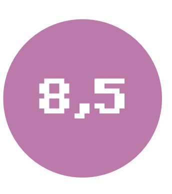
Figura 5: Contraportada del CD

movernos oiremos nuestros pasos, al igual que al abrir puertas o encender aparatos. Todos tienen sus efectos especiales que están muy bien logrados y funcionando en el momento correcto.

Nightmare Frames

WINDOWS 7

Ambientación	9
Jugabilidad	8
Gráficos	9
Guión	8
Dificultad	7
Sonido	9







LA SORPRESA

COMENTARISTA: EJVG (@Eduvillagal)



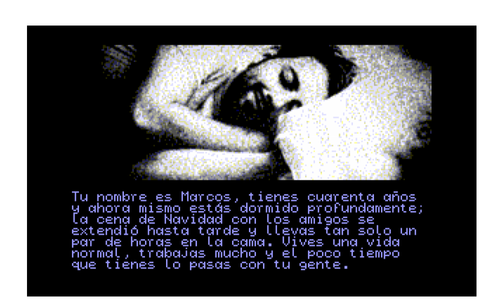


Título	**La Sorpresa**
Género	Aventura de texto
Autores	Jellyfish Software (Javier Quílez *Invértigo* y Efraim Sánchez-Gil)
Colaboradores	Jorge Romero y Natalia Pujol
Sistema	MSX2
Sistema de autoría	**DAAD** con el complemento **MSX2DAAD**
Formato	Cartucho ROM (2048Kb)
Precio	*Freeware*
Idiomas	Español
País	España
Año	Febrero de 2022 (versión 13/02/2022)
Página oficial	https://www.oniric-factor.com/?page_id=11045
Descarga	https://www.oniric-factor.com/freeware/LaSorpresa.zip

Una mañana cualquiera, Marcos despierta con una inesperada llamada, sus padres le piden ayuda con urgencia pues han descubierto que la casa familiar del pueblo se encuentra habitada por fantasmas que les están haciendo la vida imposible. Ante esa extraña petición de auxilio, Marcos rápidamente se pone rumbo a Galicia.

Ambientación

Así es como **La Sorpresa** nos introduce en una casa encantada en busca de los padres de Marcos, una historia que, si bien no parece demasiado original, tiene sus peculiaridades que la hacen distinta y especial. Si en algo destaca **La Sorpresa**, es principalmente en querer dotar a la narrativa de una consistencia poco habitual en las aventuras de texto, es decir, es habitual encontrar aventuras en escenarios imaginarios, o no demasiado detallados, pero este no es el caso, la aventura se desarrolla en un viejo caserón gallego, casi un pazo, por el que nos movemos leyendo personales descripciones de sus elementos y habitantes, de los recuerdos nostálgicos del protagonista y de sus vivencias infantiles en dicha casa.



Pero las cosas han cambiado bastante desde que el protagonista era niño, y lo que antes era la acogedora casa del pueblo ahora parece un amenazante lugar habitado por espíritus atormentados, cuya historia también conoceremos con detalle a lo largo del juego. Es en la propia forma de contar la historia donde destaca esta aventura, principalmente en los diálogos, fluidos, y muchas veces cómicos, porque en realidad **La Sorpresa** podría ser catalogada como una comedia de terror, que ofrece los momentos más graciosos principalmente a través de los diálogos interiores del protagonista con su conciencia, que actúa casi como si tuviese su propia personalidad, irónica y un poco censuradora. Además, esta voz muchas veces nos dará una pista sobre cuál debe ser nuestro siguiente paso.

ES EN LA PROPIA FORMA DE CONTAR LA HISTORIA DONDE DESTACA ESTA AVENTURA, PRINCIPALMENTE EN LOS DIÁLOGOS, FLUIDOS, Y MUCHAS VECES CÓMICOS, PORQUE EN REALIDAD LA SORPRESA PODRÍA SER CATALOGADA COMO UNA COMEDIA DE TERROR.

Jugabilidad

En cuanto a los puzles hay que decir que en general no son complicados, aunque hay algo fundamental que hay que saber a la hora de jugar, la curiosa forma de usar el comando **MIRAR** (yo por lo menos no recuerdo haberlo visto antes), que no sólo redescribe la habitación, si no que resalta aspectos u objetos que en la descripción inicial no aparecían, por lo que puede haber momentos en que se nos pase algo simplemente por el hecho de no tener costumbre de usar **MIRAR** de esa forma.

Respecto al desarrollo del juego, se puede señalar que los objetos no están demasiado escondidos, aunque sí que hay cierta sensación de que se nos van entregando de forma un poco aleatoria sin que por lo general haya una deducción lógica de dónde puedes encontrarlos, pero se puede decir que es una licencia permitida dado el entorno irreal y fantasmagórico de la historia.

Por otra parte, hay alguna muerte súbita que, en mi opinión, se podrían haber



evitado aprovechando para introducir algún gag cómico adicional, pues la situación se presta mucho para ello, además de que son muertes que no tienen una relación causa y efecto demasiado lógica, aunque es verdad que afortunadamente son pocas.

Quizás el tema que más llame la atención es el de las cerillas: sin ser un gran problema sí que puede resultar un poco frustrante el hecho de que para poder movernos por la casa tengamos que llevar una cerilla permanentemente encendida. Esto, aunque proporciona buena ambientación cuando en momentos críticos una corriente de aire la apaga y nos quedamos sumidos en la oscuridad, tiene el problema de que la cerilla se apaga tras una serie de pasos y tenemos que volver a encender otra. Esto no es mucho problema si sabes a dónde te diriges, pero cuando te encuentras vagabundeando sin saber muy bien qué hacer, esto hace que tengas la percepción de que la cerilla se consume demasiado rápido, aunque, en cualquier caso, sólo es una leve molestia.



Dificultad

En cuanto a los gráficos, todas las localizaciones tienen un gráfico en blanco y negro que parecen ser fotografías digitalizadas, sirven para dar ambientación al juego, y aunque ***creo que el MSX puede dar más de sí***, soy profano en el estándar japonés y no puedo juzgarlos debidamente, así que para mí son más que suficientes.

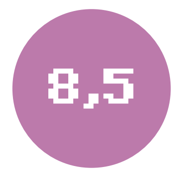
Conclusión

Es por tanto **La Sorpresa** una aventura muy recomendable y amigable, y que además encierra secretos que yo aún no he conseguido descubrir, pues se puede finalizar el juego exitosamente sin llegar a descubrir el 100% de los misterios.

LA SORPRESA

MSX

Ambientación	9
Jugabilidad	9
Gráficos	6
Guión	7
Dificultad	6
Sonido	1



NIGHTMARE FRAMES
Solución

POR: Dardo



Prólogo

En Moonstone Camp. Stacy va a avisar a sus amigos de que el «Lunático» ha vuelto. Vamos a la izquierda y los encontramos atados a un árbol. Seguimos a la izquierda a un embarcadero y vemos como el «Lunático» mata a Tommy. Cambiamos de escena y ahora tomamos el papel del protagonista de nuestra aventura, Alan Goldberg, guionista de capa caída que ahora está en su oficina trabajando en el guion de *Lunático II*.

Hollywood, 1985

Sin trabajo: buscándonos la vida

Lo miramos todo con los dos botones del ratón y nos hacemos a la idea de que esto deberemos hacerlo en cada nueva pantalla de la aventura. De la caja de la izquierda cogemos unas gafas 3D. De los libros sobre el sofá cogemos la cartera y salimos por la puerta. Nos espera un taxi, que será siempre el medio de transporte por la ciudad, y decimos que vamos a la «Mansión de Peter Evans» (propietario de un estudio de cine). Al llegar, la entrada está precintada



Figura 1

y un productor, Barry Landau, nos dice que Evans se ha suicidado.

Le hablamos de todo (siempre, siempre, hablar con todos los personajes de todas las frases si las hay, usándolas de arriba a abajo y luego volverles a hablar por si acaso). Nos da una carta, que leemos (nos vamos a quedar sin trabajo), y se va. Hablamos con el policía y salimos por la izquierda para volver al taxi. (Siempre salimos por los laterales para coger los taxis).

Vamos a «Flying Saucer Pictures», miramos el solar vacío y hablamos con el de la camiseta amarilla. Taxi y a «Ruskin Productions». Hablamos con Neil y con Jack y volvemos a hablar con Neil (fig.1). Entramos en el edificio y hablamos con Pam y con James. Derecha al despacho de Christopher Ruskin y también le hablamos. Sobre la mesa cogemos la botella de colonia. Salimos y usamos la colonia en la máquina de agua para llenar la botella. Izquierda para salir a la calle y volvemos a hablar con Neil sobre la «entrevista».

Taxi y pedimos que nos lleve a «Glenn Bishop». Entramos en su oficina y le hablamos mientras él habla por teléfono. Miramos los carteles del paragüero, salimos y taxi a «Astounding FX», donde nada más llegar nos pegan un buen susto (fig.2).

Aparece Mark y hablamos. Miramos el pote al lado del «Lunático» y cogemos un puñal. Derecha, taxi y volvemos a «Ruskin Productions», donde hablamos con Jack de lo nuevo, le damos la colonia y se va dándonos una taza con monedas.

Taxi y a «Joe´s Diner». Hablamos con Vicky, con Joe y con Mac (fig.3). Usamos la taza con monedas en la máquina arcade y jugamos al Quiz 85. Debemos seleccionar uno de los dos menús (música o películas



Figura 2



Figura 3

QUIZ 85

Música

¿Qué miembros de *Duran Duran* acaban de formar la banda *Arcadia*?
Nick Rhodes, Simon Lebon y Roger Taylor.

¿Qué instrumento toca Vicky Peterson en la banda *The Bangles*?
Guitarra eléctrica.

¿En qué película del año pasado aparece la canción *In the name of love* de *Thomson Twins*?
Los Cazafantasmas.

¿Qué banda o artista no tocó en el *Festival Live Aid*?
Mötley Crüe.

¿Qué banda nació con la escisión de *The Human League*?
Heaven 17.

¿A quién pertenece la versión oiginal de *Everytime you go away* que acaba de versionar Paul Young?
Hall & Oates.

No tiene un tema llamado *Call me.*
Mr. Mister.

Dúo intérprete de *When the rain begins to fall.*
Pia Zadora y Jermaine Jackson.

El solo de guitarra de *Beat it* de Michael Jackson lo toca...
Eddie Van Halen.

Cantante de la banda *Ultravox* antes de ser sustituido por Midge Ure.
John Foxx.

Artista no versionado por *Soft Cell.*
Janis Joplin.

¿Qué célebre artista contemporáneo aparece en el videoclip *Hello again* de *The Cars*?
Andy Warhol.

Célebre director de cine que ha dirigido el videoclip de Billy Idol *Dancing with myself*?
Tobe Hooper.

¿Qué artista no ha colaborado con Giorgio Moroder?
Cindy Lauper.

Una de las siguientes bandas no es australiana.
Men Without Hats.

Nombre real de Huey Lewis.
Hugh Anthony Gregg III.

¿Qué actor aparece en la portada del álbum homónimo de *The Smiths* de 1984?
Dallessandro.

Pertenece al álbum *The head on the door* de *The Cure.*
A night like this.

Primer single de la banda *Bon Jovi.*
Runaway.

Nombre real de Boy George de la banda *Culture Club.*
George Alan O'Down.











Tercera entrega de *La noche de los muertos vivientes*.
El día de los muertos.

Drew Barrymore debutó en...
Estados alterados.

No es una adaptación literaria de John Carpenter.
La Niebla.

Mater Tenebraum era la principal antagonista en:
Inferno.

¿Qué novela intenta leer el zombi Bub en *El día de los muertos*?
El misterio de Salem's Lot.

¿Qué cintas le insertan a Max Renn en el estómago en *Videodrome*?
Betamax.

Los chicos del maíz adoran a...
«El que camina detrás de la fila».

Regan McNeil contacta a través de la ouija con:
El Capitán Howdy.

¿En qué slasher es asesinado el mago David Copperfield?
El tren del terror.

¿Qué película está viendo Nancy en *Pesadilla en Elm Street*?
Posesión infernal.

¿Qué libro abre las puertas del Infierno en la película *El más allá*?
El libro de Eibon.



¿Qué objeto icónico aparece en todas las historias de *Creepshow*?
Un cenicero.

Jamie Lee Curtis no aparece en...
Halloween III.

Dice la leyenda que si pronuncias su nombre aparecerá y te matará.
Madman Marz.

¿Qué película no se estrenó en 1981?
Cumpleaños del mal.

¿Qué director italiano se oculta tras la máscara del repartidor de entradas del Metropol en *Demons*?
Michele Soavi.

¿Qué revista está leyendo Debbie en *Viernes 13 Parte III*?
Fangoria.

James Cameron debutó como director de cine con:
Pirañas voladoras.

Cazador de vampiros en *Noche de miedo.*
Peter Vincent.

¿Qué cinta de licántropos de 1981 ganó un Oscar a los mejores efectos de maquillaje?
Un hombre lobo americano en Londres.



de terror) y acertar las veinte preguntas que nos hacen, pero tampoco pasa nada si fallamos. Todas las respuestas están en las páginas anteriores. Si lo conseguimos nos dan dos «logros», *You're the best* y *Scream and shout* pero ello no influye en el juego.

El «Buscador» de Helen Westmore

Taxi y nos vamos a «Vine Street» (fig.4). Miramos el buzón y entramos por la puerta de la derecha a la consulta del Dr. Ramírez. Hablamos con Rosa y con la paciente, que nos da un chicle. Salimos a la calle, masticamos el chicle, en el inventario lo combinamos con el pincel, lo usamos en el buzón y conseguimos unas fotos. Entramos en el estudio fotográfico y hablamos con Barry hasta que nos da el «Book de Vicky» y lo dejamos K.O.



Figura 4

Taxi y a «Glenn Bishop». Automáticamente le damos el «Book» y Vicky queda contratada. Nos vamos a «Chalon Road» y Hobson, el mayordomo, nos lleva a un salón. Vamos mirándolo todo, en especial el cuadro, hasta que aparece Helen Westmore. Hablamos y nos hace un recorrido por su museo fílmico (fig.5). Usamos todas las frases y después elegimos «Acepto» para convertirnos en un «Buscador». Volvemos a «Astounding FX» y hablamos con Mark de lo nuevo y luego con Wayne de todo. Taxi y a «Joe´s Diner», donde hablamos con Mac de lo nuevo.



Figura 5

Vamos a «NBS Studios», nos recibe Hugh y hablamos con Clark. Movemos la figura de Eliza, abrimos el cuadro eléctrico de detrás y lo pulsamos para encender el foco. Ponemos las gafas 3D en el foco y Clark se va. Vuelve Hugh y después Eliza, que nos da un tortazo, pero después le podemos hablar de todo. Vamos un poco a la izquierda para ver el rodaje, pero Lionel, el de seguridad, no nos deja pasar.



La Secta y la Iglesia

Taxi y a «Sigma Omicron». Entramos en la casa, avanzamos a la derecha y nos encontramos con una secta cuyos miembros están inconscientes (fig.6). Examinamos al líder y miramos el libro del atril, del que cogemos una receta. Del mueble de su izquierda cogemos unas tijeras. Nos vamos a «Vine Street», entramos en el consultorio médico, damos la receta a Rosa y hablamos con el Dr. Ramírez, que nos explica cómo curar a los de la secta. De nuevo en «Ruskin Productions» entramos en el edificio y pasamos al despacho de Christopher.



Figura 6

Usamos las tijeras en la planta y cortamos una hoja de bambú. Nos vamos al «Solar», hablamos con el de la camiseta amarilla, Leroy, con Amalia y con el policía disfrazado sobre cocaína. A este último le enseñamos las fotos, se las queda y se va. Ahora Leroy nos habla y se va a por la droga. Aparece también un tal Tom que nos habla y se vuelve a ir. Regresa Leroy y nos da la cocaína. Cogemos el taxi a «Vine Street» (fig.7). Entramos en la consulta médica, hablamos con Rosa sobre los ingredientes y



Figura 7

le damos la cocaína y la hoja de bambú, que lleva al doctor. Nos llama la anciana, a la que hablamos, y luego aparece el doctor y nos da una jeringa.

Volvemos a «Sigma Omicron», entramos en la casa, vamos junto a los miembros de la secta, usamos la jeringa en el líder y hablamos. Automáticamente aparecemos en la «Iglesia de la Madre Tierra» y hablamos de todo con el policía de la entrada, pero no podemos ver a las personas por las que preguntamos. Volvemos a «Ruskin Productions», entramos en el edificio y hablamos con James sobre «los fundadores de la Iglesia». Regresamos a la «Iglesia de la Madre Tierra» y entramos con James (fig.8).



Figura 8

Hablamos de las primeras frases con el líder hasta que nos expulsa.

De nuevo en la calle hablamos con James, que se va, y el guardia nos da un mensaje. Taxi y al «Cine Luxury». Hablamos con la taquillera hasta que compramos una entrada. Volvemos a hablarle del resto y entramos en la sala. Vamos al lado del personaje con pelo blanco y americana negra y le hablamos. Al salir nos espera un matón que nos hace entrar en el coche y, mientras damos un paseo, hablamos con David Ross. Al final nos deja en nuestra oficina. Salimos y automáticamente cogemos un autobús que nos deja en medio de la nada. Hablamos con el conductor y vamos a la izquierda para llegar al pueblo de Serena.

Serena

Policía ayudante

Al intentar ir hacia la izquierda aparece la policía, nos arrestan y nos encierran en una celda de la Comisaría. Misteriosamente no estamos encerrados, así que abrimos la puerta y salimos de la celda (fig.9). Izquierda, pasamos a la oficina y hablamos con Rick Bowman, el jefe de policía, que nos pide que vayamos con él y nos hace su ayudante provisional. Del panel informativo cogemos el mapa. Miramos el póster, la caja, cogemos la chaqueta del perchero y salimos. Vamos a la derecha para aparecer en el mapa y vamos a «Gordon Daggett».



Figura 9

Cogemos el pan del perro, llamamos a la puerta y tras un malentendido sale Gordon y hablamos. Nos lleva al «Rio», se va, miramos al perro Milo y, en su pantalla, examinamos la piedra, la mandíbula, las uñas, el vientre y salimos de su pantalla. Volvemos a «Gordon Daggett» con el mapa (ahora siempre lo usaremos para desplazarnos), llamamos a la puerta y hablamos. De nuevo vamos al «Rio», Primero usamos el pan en la oca, luego tiramos el pan todo a la izquierda y cuando la oca se va cogemos la caja. Vamos al «Puente», pasamos a la izquierda y descubrimos un esqueleto, que miramos.



Seguimos a la izquierda y nos paran dos pueblerinos, pero el Jefe Bowman viene a nuestro rescate. Hablamos y vemos que el esqueleto ha desaparecido. Con el mapa volvemos al «Puente» (ahora sí) y hablamos con Robert Saxon. Nos vamos a la «Iglesia», entramos (fig.10), hablamos con el Padre Adamson y cogemos la Biblia del banco y las tenazas de la caja de herramientas. Miramos la Biblia en el inventario y conseguimos un crucifijo. Volvemos a hablar con el Padre de todo y vamos un poco a la derecha para observar lo que haya. Salimos y hablamos con el matón de Ross que nos espera. Pasamos a la «Casa de los Marsh» (fig.11).



Figura 10


Figura 11

Bob el caníbal

Entramos y pulsamos el interruptor, pero no hay electricidad. Salimos y vamos al «Cementerio». Aquí hablamos con Willie Baxter ,que no nos deja entrar y para estar más seguro se queda de guardia en la puerta. Volvemos a hablarle pero no sirve de nada. Nos vamos a «La Gaceta de Serena» y entre los escombros cogemos una lata de gasoil. Vamos al fondo y caemos en una especie de despacho. Del escritorio de la izquierda cogemos una llave y oímos una especie de quejido. Usamos la llave en el archivador y vemos una fantasma ahorcada. Aparece Rick al rescate pero al querer subirnos también cae él.

Después de las charlas le hablamos de todo. Entre los dos quitamos la trampilla de desagüe y aparece otro fantasma o bruja o demonio, que es el que nos amargará la historia (fig.12). Para escapar nos tiramos por el desagüe y aparecemos en las «Alcantarillas». Parece que Rick va a tener un ataque al corazón o de ansiedad, así que se sienta y hablamos. Vamos a la derecha, pulsamos en la ropa y cogemos



Figura 12

un destornillador. Volvemos a la izquierda, Rick ya no está y seguimos a la izquierda. Examinamos la puerta y la rejilla y volvemos a la derecha.

Usamos el destornillador en el cuadro de luces y conseguimos otro destornillador. Izquierda, usamos el destornillador en la rejilla, conseguimos un tornillo y nos metemos por ahí. Recorremos la tubería y salimos a un almacén donde está preso Rick por el caníbal Bob Wells (fig.13). Cuando acaba la charla tiramos el tornillo a los cubos de la izquierda y salimos por la derecha. Cogemos una botella de agua, la tiramos al fuego y cuando viene Bob vamos a la izquierda. Desatamos la cuerda, Bob nos pilla y Rick lo reduce.



Figura 13

Buscando medicinas

Después de más charlas aparecemos en la «Calle Principal de Serena», vamos un poco a la derecha y entramos en el Drugstore. Cogemos uno de los pesos sobre el mostrador y hablamos con Paul (fig.14). Nos vamos a «Bill Eastman», entramos en la casa, nos lo encontramos en el



Figura 14

salón con su esposa Florence y le hablamos. Cogemos el insecticida sobre la mesa y volvemos al mapa (fig.15) para ir a la «Casa de los Marsh». Entramos y usamos la lata de gasoil en el generador.



Figura 15

Ponemos el crucifijo en la pequeña caja de la pantalla, conseguimos una llave y una bobina y la ponemos en el proyector para ver la película. Se apagan las luces, oímos unos pasos, vemos al fantasma, O´Halloran, el vecino, nos llama desde fuera y salimos para hablar con él, con lo que nos pega una pedrada y vemos como la película sigue. Aparece Rick que nos da una barra de hierro y se va. Vamos a la «Comisaría», entramos, vamos al fondo a las celdas y usamos la barra de hierro en la prensa sobre la lavadora.

Luego le ponemos la caja metálica, conseguimos abrirla y dentro encontramos un «carrete y anzuelo». En el inventario los combinamos con la pesa. Vamos al «Puente» y usamos el «anzuelo con peso» en la roca central (fig.16). Pescamos un osito de peluche. Volvemos a la «Calle Principal», usamos el insecticida en la cabina telefónica y así el que habla tiene que irse medio asfixiado. Volvemos a la «Comisaría», entramos, usamos el teléfono sobre la mesa, llamamos a la «Emisora WK107» y hablamos con Doug.



Figura 16

Mapa y a «Bill Eastman» para hablarle de todo y escuchar una grabación que nos trae. Volvemos a la «Calle Principal» y hablamos con Tommy, el «tonto del pueblo», que además nos da una lata. Pasamos al «Cementerio», donde Willie sigue de guardia, y usamos la lata en el parterre de la derecha para llenarla de lombrices. Volvemos a la «Calle Principal», le damos la lata a Tommy y se va a pescar (fig.17). Vamos a «Patrick Robinson», aparecemos en el bosque y vemos una caravana llena de figuras religiosa (fig.18).

Vamos a llamar a la puerta varias veces y como nadie responde, entramos.



Figura 17



Figura 18

Examinamos el botiquín y cogemos un bote de píldoras vacío. Intentamos hablar con Patrick pero tiene tanto dolor que no puede contestar. De nuevo volvemos a la «Calle Principal». Entramos en el Drugstore, enseñamos el bote de píldoras a Paul y nos dice que no le quedan. Volvemos a hablarle sobre la persona que toma esas píldoras. A la derecha podemos leer las revistas (hay varias diferentes) y salimos. Llamamos a la primera puerta después de la cabina, entramos y hablamos con Patricia Hellman.



De la basura de la derecha cogemos un bote de detergente (fig.19). Nos vamos a la «Iglesia», usamos las tenazas en la ventana, entramos por la puerta principal y vemos cómo el sacerdote va a cerrar la ventana. Rápido vamos a la derecha y en la pila bautismal usamos primero el detergente y luego el osito para lavarlo. Vamos a la «Calle Principal», entramos en casa de Patricia, le damos el osito y nos deja coger las píldoras («Oxymeprazol»). Directos a «Patrick Robinson», entramos en la caravana, damos las píldoras a Patrick y descansamos un poco soñando con la película. Al despertar hablamos con Patrick y vemos cómo se suicida.


Figura 19

La película

Al salir aparece Rick, hablamos y vemos otro fantasma, pero es el cuerpo de Mary Elizabeth, la que sale en los pósters por todo el pueblo. Automáticamente aparecemos en la «Morgue» con Rick y Frank, el forense, que estudia el cuerpo (fig.20). Miramos la ropa de la izquierda y Rick nos llama. Hablamos y también automáticamente aparecemos en la «Iglesia» con Rick, que se convence de que tras la puerta huele igual


Figura 20

que la ropa del cadáver. Pulsamos la puerta y al estar cerrada, Rick le dispara. Bajamos al sótano y vemos una escena sangrienta, con Sarah atada y amordazada (fig.21). Aparece el sacerdote que nos encañona pero Rick le dispara y salen los dos corriendo.


Figura 21

Bajo la mesa cogemos un manojo de llaves. Las intentamos usar en Sarah para liberarla pero oímos un disparo y subimos. El sacerdote se ha pegado un tiro, hablamos y muere. Hablamos con Rick y automáticamente aparecemos en el «Cementerio». Hablamos con Willie que sigue sin dejarnos entrar, pero llega Rick y le obliga a dejarnos pasar. Aparecemos en un «Mausoleo» y siguen las charlas con Rick. Después le hablamos de todo y vamos a la derecha.

Usamos la llave con la etiqueta en la última puerta y entramos en la cripta de los Keller (fig.22).



Figura 22

Rick nos da una navaja, abrimos el ataúd y miramos el cuerpo de dentro. Le bajamos los brazos y conseguimos sus gemelos. Le abrimos la chaqueta y cogemos la corbata. Le abrimos la camisa, usamos la navaja en la sutura y cogemos la película. Hablamos con Rick, el matón de David Ross nos encierra y le hablamos. Nos exige la película, se la damos a través de la puerta y nos tira las llaves, pero caen en la rejilla. En el inventario combinamos los gemelos con la corbata, la usamos en la rejilla y conseguimos la llave. Al salir encontramos al fantasma de Charlotte pero podemos reducirlo. Vamos hasta el cuerpo del matón, le cogemos la película y ya en la entrada nos despedimos de Rick.

Los Ángeles

Palatial Theater

Estamos en casa de Helen Westmore y hablamos. Le damos la película y nos invita a un pase en el «Palatial Theater» por la noche. Una vez allí charlamos con Todd y con David y empieza la proyección que presenta Helen. Vemos la película mientras los asistentes van opinando hasta que misteriosamente acabamos frente a una fuente macabra (fig.23). Hablamos con Paul Ashby, colgado a la izquierda. Vamos a la izquierda y hablamos con el suicida hasta que se tira.



Figura 23

Cogemos el gusano, la pieza misteriosa y seguimos a la izquierda. Aquí encontramos a Todd Dixxon y hablamos. Izquierda, usamos la pieza misteriosa en el terminal derecho, entramos en el montacargas que desciende y subimos a una nueva habitación donde Helen está presa dentro de una «Dama de Hierro» colgada (fig.24). Si



Figura 24

avanzamos, los «ojos» se abren. De la planta cogemos una daga y volvemos a la izquierda para bajar a los terminales. Derecha, llamamos al ascensor pulsando el botón y vamos al piso «-1» (fig.25).



Figura 25

Se abre el Infierno

En el fregadero cogemos el cloroformo de entre los tarros y otra pieza a la izquierda. Más a la izquierda, en el cubo de basura, cogemos la tercera pieza y miramos por la ventana. Abrimos el armario y hablamos con el proyeccionista que se esconde. Volvemos al ascensor y vamos al piso «-2», donde hay un gran ojo metido en un tanque (fig.26). En el inventario usamos la daga en el gusano y regresamos al ascensor para ir



Figura 26

al piso «0». Derecha dos veces, ponemos la pieza horizontal en las dos muescas de la derecha a modo de palanca y la bajamos.

Suena la alarma y deja de manar sangre en la fuente. Hablamos con Paul, miramos la fuente y conseguimos un biberón. Izquierda tres veces, ponemos la pieza en el terminal izquierdo y subimos en el nuevo montacargas. Estamos en casa de David Ross y le hablamos de todo (fig.27). Miramos el baúl, le hablamos de lo nuevo y ahora podemos coger la toalla sobre el baúl. Derecha para volver a bajar y en el inventario combinamos el cloroformo con la toalla. Derecha, usamos la toalla en Todd y cogemos la llave que cae. Llamamos al ascensor y vamos al piso «-1».



Figura 27

Usamos la llave en la nevera, la abrimos y cogemos la leche, que en el inventario ponemos en el biberón. Ascensor al «0», izquierda, montacargas izquierdo y damos el biberón a Ross, que nos da su palanca y vemos la animación. De nuevo en la habitación de los tres terminales vamos a la derecha, ascensor y al piso «-2». Usamos la palanca en el tanque y esperamos a que

se rompa. Derecha, volvemos al piso «0», izquierda, montacargas y hablamos con Helen. Automáticamente la llevamos a la habitación de los tres terminales, ella activa el central y entramos en el montacargas para aparecer en una carretera y descubrir la verdad sobre la historia de Helen.

Vemos las animaciones y aparece el fantasma (fig.28). Hablamos y despertamos en el «Palatial Theater». Examinamos a Helen y al intentar salir por la izquierda aparece el fantasma que nos persigue.

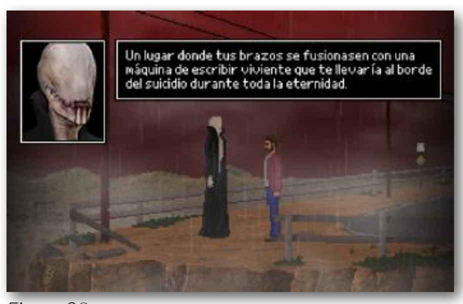


Figura 28

Vamos todo a la izquierda hasta la entrada y al intentar salir el fantasma nos pilla y decimos «¡Si vas a matarme…!». Entramos por la puerta a la sala de proyección (fig.29). Cogemos el mechero sobre la mesa

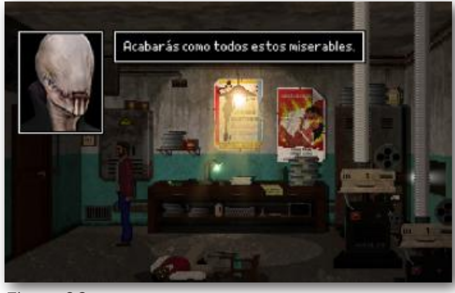
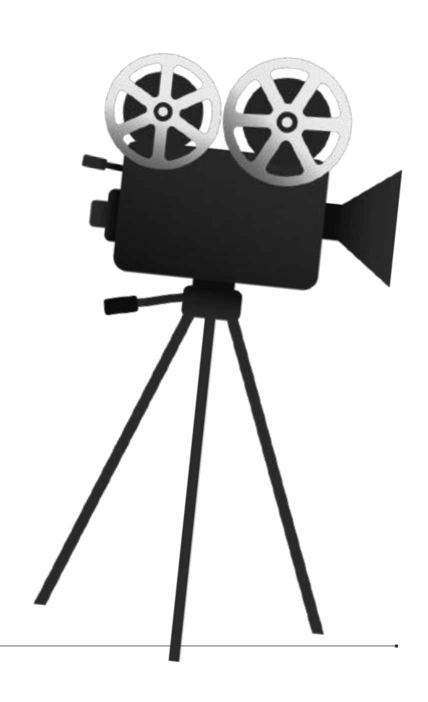


Figura 29



Figura 30

y la película del proyector y en el inventario usamos el mechero en la película, con lo que destruimos al fantasma de Keller. Aparecemos en el cementerio y hablamos con Vicky (fig.30) para acabar la aventura.



FARILA Y LOS DUENDES DEL FRÍO
Solución

POR: JADE

Farila y los duendes del frío es una aventura para ZX Spectrum 128K realizada por *EJVG* para la primera edición del Concurso de Iniciación a las Aventuras de texto, en 2021. Podéis encontrar el informe sobre cómo se hizo esta aventura en el **CAAD 56**, y su página oficial está aquí:

https://ejvg.itch.io/farilatalpes



PRIMERA PARTE

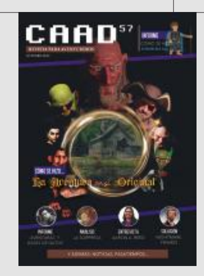
JUGAR
EXAMINAR MESA
COGE LIBRO
MOCHILA
EX MESA
ABRIR CAJÓN
EXAMINAR CAMA
HACER LA CAMA
COGER LINTERNA
EXAMINAR VENTANA
ABRIR VENTANA
IR PASILLO
EXAMINAR MUEBLE
COGER PEGAMENTO
EXAMINAR PERCHERO
COGER ABRIGO
IR SALÓN
EXAMINAR BOLA
COGER JARRÓN
PEGAR JARRÓN
EXAMINAR SOFÁ
COGER LLAVE
EXAMINAR MUEBLE
ENCENDER TELE
IR PASILLO
IR COCINA
EXAMINAR FRIGO
EXAMINAR NOTA
ABRIR FRIGO
COGER PIZZA
IR PASILLO
ABRIR PUERTA
IR DESPACHO
EXAMINAR ARMARIO
COGER BRÚJULA
IR PASILLO
IR SALÓN
DAR PIZZA
EXAMINAR MANDO
ABRIR MANDO
PONER PILAS
IR PASILLO
IR DESCANSILLO
LLAMAR PUERTA
ENTRAR CASA
EXAMINAR SOFÁ
ENTRAR AGUJERO

SEGUNDA PARTE

PONER ABRIGO
N - N - N
EXAMINAR DUENDES
S - E
EXAMINAR RASTRO
O - S - O
EXAMINAR ESTANTERÍA
COGER FRASCO
EXAMINAR MESA
E - N - E
COGER ESCARABAJO
O - S - O
DAR ESCARABAJO
E - N - N
TOCA CAMPANILLA
COGER LLAVE
S - S
ENCENDER LINTERNA
E - E
EXAMINAR DUENDE
DAR PIZZA
ABRIR COFRE
SALIR ARMARIO
IR PASILLO
IR DESPACHO
ENTRAR ARMARIO
SALIR ARMARIO
IR PASILLO
IR HABITACIÓN
EXAMINAR VENTANA
LLAMAR BIGOTES
IR PASILLO
IR COCINA
ABRIR FRIGO
IR PASILLO

FIN





AGRADECIMIENTOS

Portada: Carátula del juego **La Aventura casi Original**, de *tranqui69*.

Ilustración de *staff*: La diosa de la Aventura vista por *Na Than Assh Antti* (@nath_mojon en Twitter, quien hace dibujos molones y económicos) bajo indicaciones de Juanjo Muñoz.

Colaboradores: *Dardo*, Eduardo Villalobos, Hugo Labrande, J.A. Rubio, *Jade*, Jorge Casares, Mark Slutsky, *Nath Mojon*, *Timoneda y tranqui69*.

CAAD 57
Octubre 2022 Año XXXIV
Tercera Edad

Publicación aventurera trimestral de grosor variable

★ ★ ★

Director:
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide

Diseño y Maquetación:
tranqui69
@tranqui69
EJVG
@Eduvillagal

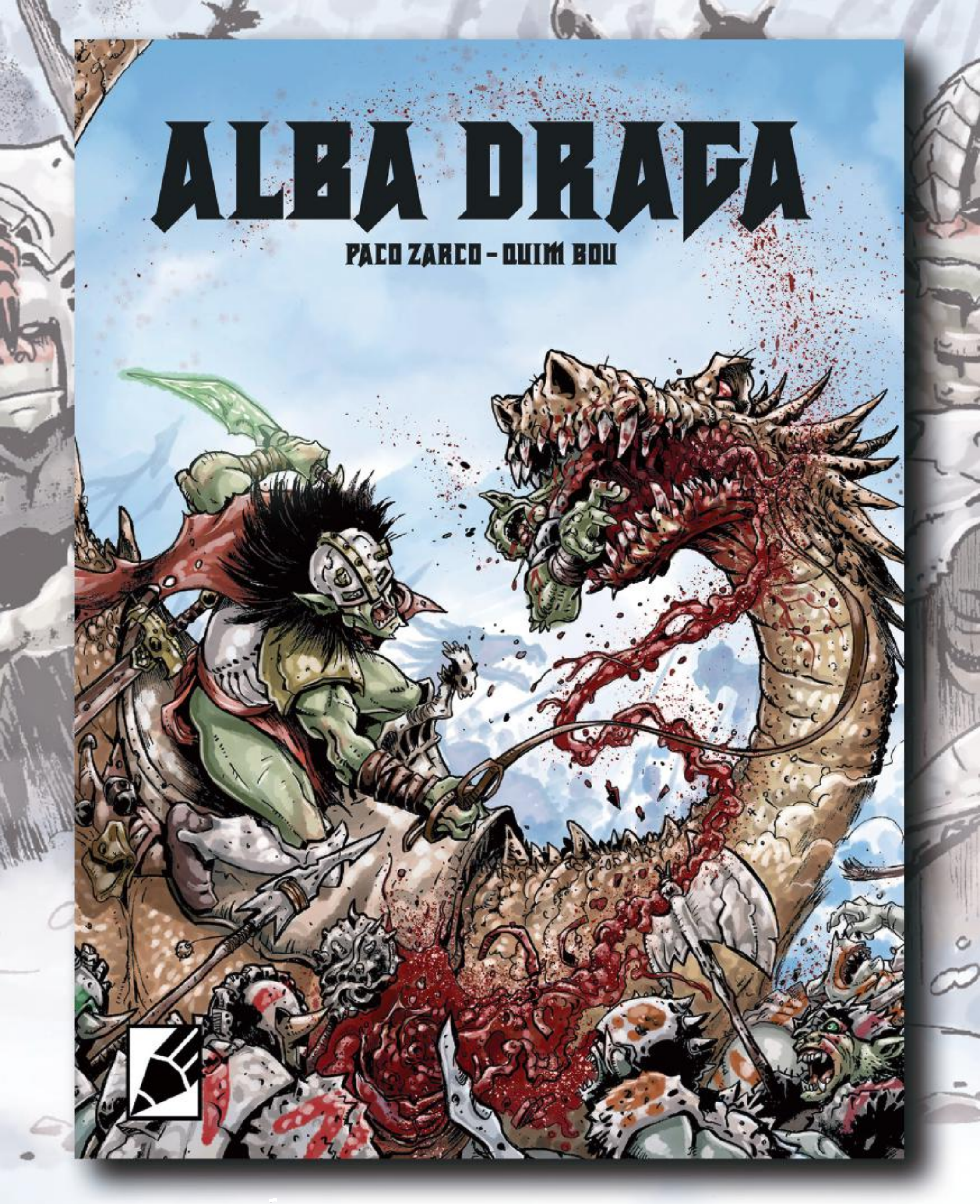
Contacto:
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

Web:
caad.es

Twitter:
@CAAD_es

Discord:
discord.gg/yfXGR3H6aR

Facebook:
facebook.com/groups/33938974840/


ALBA DRAGA
PACO ZARCO - QUIM BOU